AMIGA . ST . PC . MAC . CPC . CONSOLES

NUMERO 30 - SEPTEMBRE 1992 - 25F

joystick NUMERO 30

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



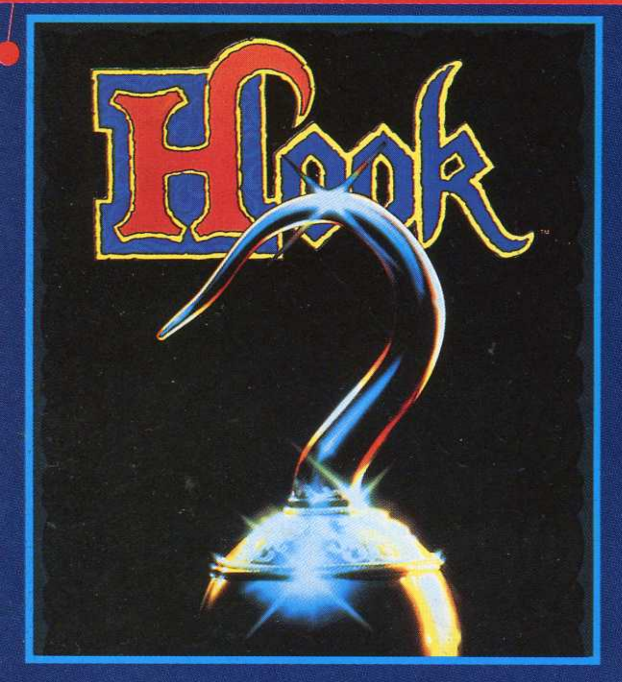
N° 30 • SEPTEMBRE 1992 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994 - 4559

PLONGEZ DAN

DES



LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER VOS MICROS



Retrouvez la féerie du film de SPIELBERG dans un fabuleux jeu d'aventure intéractif. L'horrible Capitaine Crochet a kidnappé les enfants de PETER. Aidé par la Fée Clochette PETER part à la recherche de ses enfants dans l'univers imaginaire de NEVERLAND.

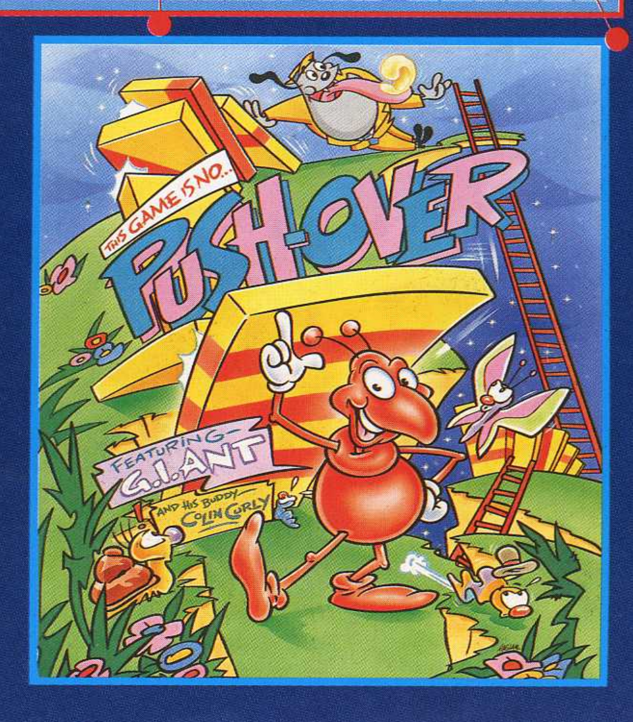
LE MAGAZINE JOYSTICK a dit:"Hook est un jeu d'aventure très impressionant."



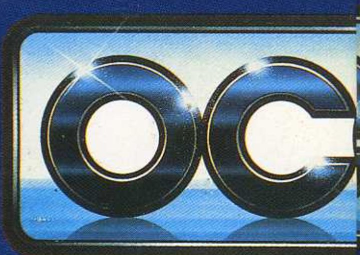
LA PUSH-OVER MANIA DEBARQUE EN FRANCE

Vous n'avez jamais joué à un jeu aussi fou ! Vous ne pourrez plus vous arrêter d'y jouer ! Aidez notre héroes à passez les 120 tableaux du jeu. Chaque tableau est encore plus dément que le précedent. Le magazine JOYSTICK A DIT: "Aussi puissant que LEMMINGS."





ATARI
IBM PC &



OCEAN S
25 BOULEVARD
TEL: 47663

S L'IMMENSITE

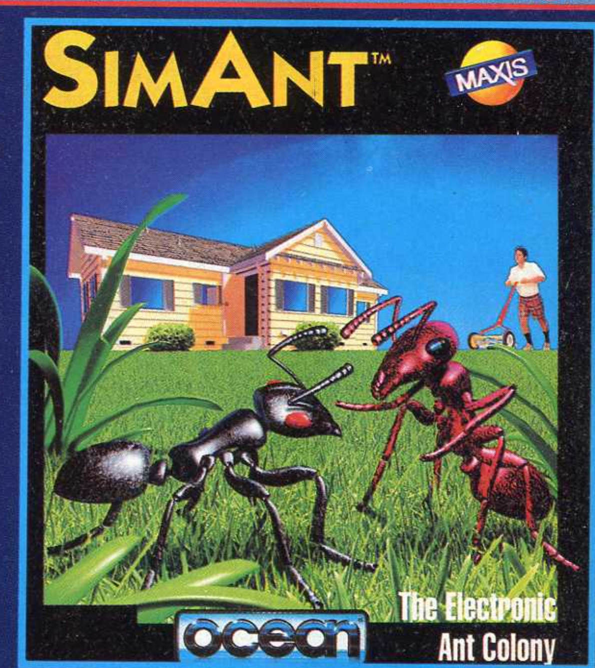
JEUX



APRES SIM CITY, VOICI SIM ANT

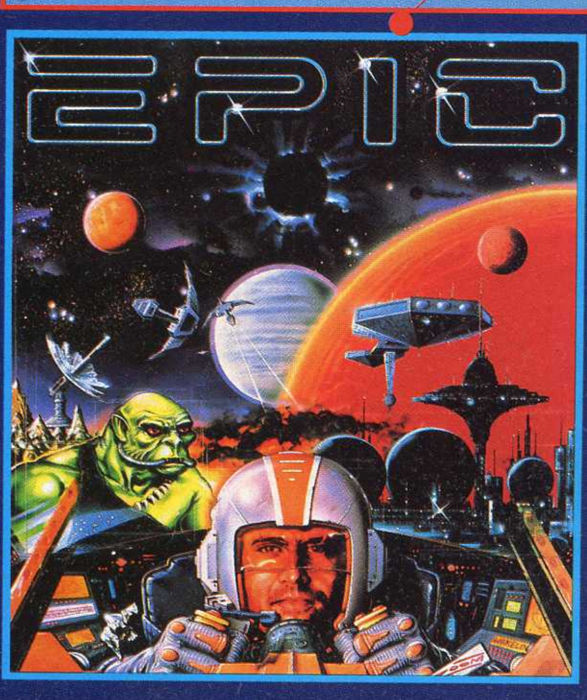
Dans le nouveau jeu des auteurs de SIM CITY, vous dirigez une colonie de fourmis. Il faut developper la colonie, la nourir, et la protéger contre les aggressions extérieures.

JOYSTICK MEGASTAR 94%: "SIM ANT est un jeu extra-ordinaire... du jamais vu."



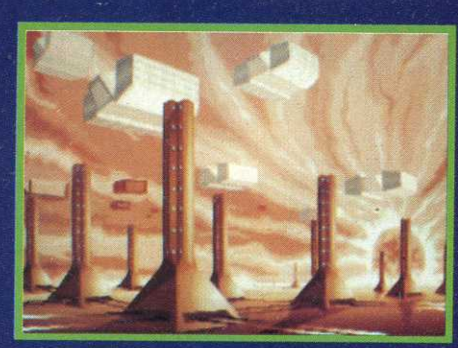


EPIC LA LEGENDE DES JEUX 3D



Aux commandes de votre chasseur intergalactique prenez part à la plus grande épopée spatiale jamais réalisée. Grace à sa technologie 3D incomparable, EPIC vous emmène au delà de vos rêves les plus fous.

JOYSTICK MEGASTAR 98%, TILT HITS 19/20, GENERATION 4 GEN D'OR 93%

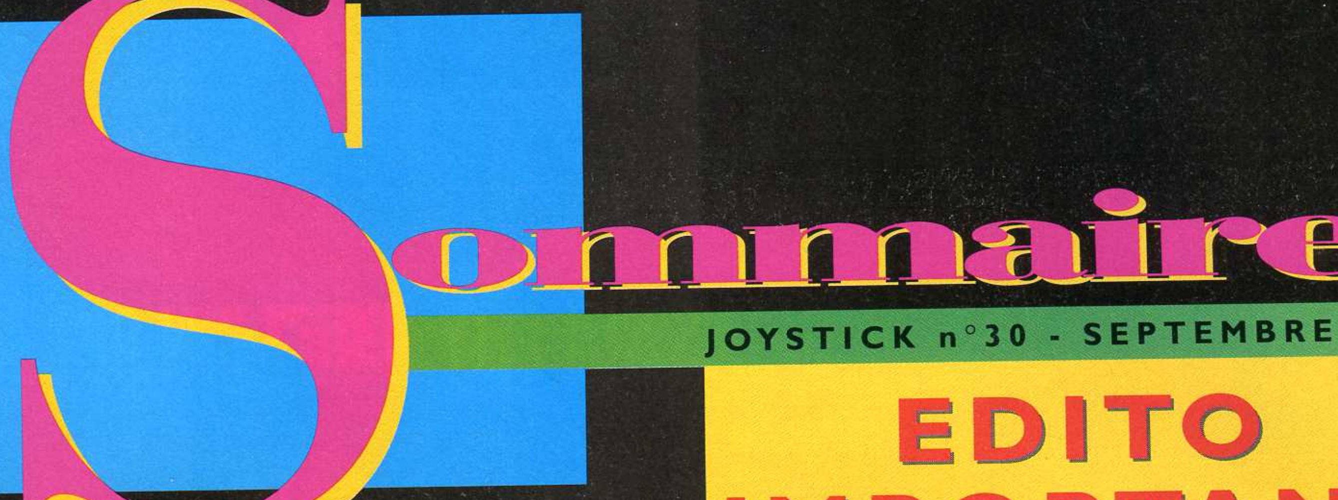


AMIGA

PATIBLES



E LIMITED
R · 75017 PARIS
: 42279573



JOYSTICK n°30 - SEPTEMBRE 1992

ABONNEMENT 104
CD NEWS 140
COURRIER 271
DOSSIER: CDI C'EST DEJA AUJOURD'HUI 132
ESSAIS: VIDEO BLASTER 116
MEGADOSSIER: ULTIMA UNDERWORLD 261
NEWS, PREVIEWS 106
OPERATION JOYSTICK: TOUT A 49 FRS 240
PETITES ANNONCES 272

JEUX CRACK 144

CONSOLES NEWS 166

GAME BOY

ALL STAR CHALLENGE II 185
ASTEROIDS 181
BOXXLE II 187
JEEP JAMBOREE 192
JORDAN VS BIRD 179
MISSILE COMMAND 181
PROPHECY 185
TRACK MEET 189
WAVE RACE 189

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT 195
CHUCK ROCK 203
MARBLE MADNESS 165

MEGADRIVE

THE TERMINATOR 167
ARCH RIVALS 165
GLEYLANCER 178
GRANDSLAM 176
HOLYFIELD BOXING 182
KRUSTY'S FUN HOUSE 175
SIMPSONS 164
SPLATTER HOUSE II 166
THUNDER FORCE IV 172
TWINKLE TALE 177
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN 202

MASTER SYSTEM

BACK TO THE FUTURE III 176
PRINCE OF PERSIA 198
SUPER SPACE INVADERS 184
TOM ET JERRY 183

NEO GEO

KING OF MONSTERS II 185

NINTENDO

DISNEY ADVENTURE 162
MEGAMAN III 163
NES OPEN 171
ROBOCOP II 188
THE FLINSTONE 173

PC ENGINE

ADVENTURE ISLAND 2 201
SOLDIER BLADE 186
THE KICK BOXING 192

SUPER FAMICOM

ADDAMS FAMILY 168
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING 194
ARCANA 170
CAMELTRY 196
DINOSAURS 193
KRUSTY'S FUN HOUSE 175
PARODIUS 200
PGA TOUR GOLF 197
PRINCE OF PERSIA 180
SUPER BATTLE TANK 174
SUPER BOWLING 196
THE HOOK 179
TURTLES IN TIME 160

TESTS MICRO 207

PC

B17 FLYING FORTRESS 210
BAT II 257
CHESSNET 249
DARK QUEEN OF KRYNN 252
DARKLANDS 250
DICK TRACY 217
DO 335 219
DOMINIUM 242
DUNGEON MASTER 255
FIRST SAMOURAI 256
GLOBAL CONQUEST 236
GUY SPY 229
HONG KONG MAHJONG PRO 216
HOOK 255
LAURA BOW THE DAGGER OF AMON RA 212
LEATHER GODESSE OF PHOBOS II 222
LINKS 386 214
LORD OF THE RING II 207
LOOM (CD ROM) 234
LURE OF TEMPRESS 257
PGA POUR WINDOW 218
PUSH OVER 256
RAMPART 230
SIMCITY WINDOWS 225
SPIRIT OF EXCALIBUR (CDROM) 249
THE CARL LEWIS CHALLENGE 244
THEATRE OF WAR 248
TOYOTA CELICA GT RALLY 260
TOWN WITH NO NAME (CD ROM) 233
UMS II PLANET EDITOR 219
UTOPIA 258
VIKING CHILD 238
WING COMMANDER II SPECIAL OPERATIONS II 209
THE SECRET OF MONKEY ISLAND (CD ROM) 232
TOWN WITH NO NAME (CD ROM) 233

MAC

LOOM 234

AMIGA

CIVILIZATION 258
DOJO DAN 228
DUNE 254
ERIK 231
LURE OF TEMPRESS 255
MEGA FORTRESS 254
POPEYE 2 245
PREMIERE 226
SCOOTY AND SWEEP 246
STEG THE SLUG 260
SUPER TETRIS 256
TENNIS CUP II 260
THE TINY SKEEKS 224
VROOM DATA DISK 233

ST

UTOPIA DATA DISK 258
SHUTTLE 254
STRIKER 257
VROOM DATA DISK 233

EDITO IMPORTANT

A l'heure où le communisme s'effondre, où le capitalisme tremble sur ses fondations, la démocratie a du mouron à se faire. Un peu partout, elle est foulée au pied, malmenée, et parfois on lui arrache les cheveux.

Pourtant, dans ce monde à feu et à sang, il est un havre de paix où on la respecte encore: ici même, à Joystick.

Les pro-micros eussent-ils été Serbes et les pro-consoles Croates, on avait une guerre fratricide sur les bras.

Mais reprenons les faits. Au mois de juin, nous publiions un référendum sur la place des consoles dans Joystick. Il y avait deux partis en présence: celui qui voulait virer les consoles sans plus tergiverser, et celui qui voulait les garder, et même si possible augmenter leur importance. Dans ce référendum, nous vous demandions si vous vouliez ou non virer les consoles de Joy.

Nos plans étaient parfaitement au point. 10% de "virez-les" et 90% de "gardez-les": on restait tel quel, avec la même pagination pour les micros et les consoles. L'inverse: on virait les consoles, point à la ligne. Oui, nos plans étaient parfaits.

On n'avait juste pas prévu un truc: vous êtes 55% contre les consoles, 44% pour, et 1% à écrire tellement mal qu'on n'a pas pu déchiffrer.

Ah, nous sommes-nous dit. Et, une demi-heure plus tard, nous avons ajouté: cruel dilemme. Plus compliqué encore: les 44% de pro-consoles ont un ordinateur PLUS une console; pratiquement aucun d'entre vous n'a qu'une console.

Nous avons donc revu nos plans de bataille. Et voici ce que nous avons décidé.

A partir du mois prochain (et du mois prochain seulement, puisque votre réaction étant un peu inattendue, on ne s'y attendait pas, forcément), on change tout: la maquette, la pagination, les rubriques, tout (on ne va pas changer par à-coups, en 7 ou 8 étapes successives, comme certains).

D'abord, on reste à 25 francs. Bonne nouvelle, non? Ensuite, on réduit le nombre de pages dédiées aux consoles, afin que les consoleux continuent à être au courant de tout ce qui sort sur leurs machines mais sans trop développer les tests. Toutes les pages gagnées sont récupérées pour la micro, les tests seront plus longs, plus précis, et on rajoute des dossiers et des articles thématiques.

Par ailleurs, notre choix est clair: nous ne donnerons pas de disquette avec le magazine. C'est pas la peine de vous faire payer 5 francs de plus pour un gadget. Les démos, ça va bien cinq minutes, mais on préfère mettre 76 pages d'infos plutôt qu'une disquette. Chacun son truc. La pagination générale augmente donc.

Les notes, par contre, diminuent. On met fin à la fuite en avant, les notes au-dessus de 90% seront plus rares, nous nous étions laissés emporter, autant pour nous. Quant aux Megastar, ils ne seront plus systématiquement attribués aux jeux ayant obtenu plus de 95%, on les mettra quand on en aura envie.

Pour fêter tout ça, Claude Lucas, qui était jusqu'à présent coordinateur technique, et Derek Dela Fuente, qui était reporter permanent en Grande-Bretagne, deviennent rédacteurs-en-chef adjoints. C'est Claude qui a eu l'idée des dossiers, et il est en train d'en préparer une tonne, tous plus alléchants les uns que les autres. Quant à Derek, vous le verrez dans ce numéro, il a déjà vu la quasi-totalité des jeux qui ne seront présentés officiellement qu'au Salon de Londres le mois prochain. Résultat: tellement de previews que si on n'avait pas eu Claude, on n'aurait pas su où les mettre, mais Claude est magique: il rajoute des pages quand il n'y en a pas assez. Quelle technique, hein? Voilà, tout est dit. Et rendez-vous le mois prochain pour la nouvelle nouvelle formule.

LA REDACTION

Les Top Inter Discount

Hi-Fi Video Photo Radio

TOP 8 bits

LAGAF'
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
SUPERSKI 2
MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +
WWF
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL INTEGRAL
GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +
SOCCER STARS
EMPIRE, AMSTRAD CPC, CPC +
TNT 2
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +
BIPACK INTERDISCOUNT
AMSTRAD CPC, CPC +
SIMULATION TOP
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
PREHISTORICK
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC +
SIMPSONS
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
UNIVERS 1
MICROID, AMSTRAD CPC/CPC +
MOVIES STAR
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
NRJ 3
INFOGRAMES, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR N°15
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
AIGLE D'OR 2
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio



LE JEU DU MOIS

JEU DU MOIS : LAGAF'

TOP 16 bits

SUPER SKI 2
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
LAGAF'
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
GRAND PRIX
MICROPROSE, AMIGA
ATP
SUBLOGIQUE,IBM PC
SIMULATION TOP
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
ROGER RABBIT
INFOGRAMES,IBM PC
FUTURE DREAMS
SILMARILS, ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
FASCINATION
TOMAHAWK,IBM PC, ATARI ST/STE,AMIGA
PREHISTORICK
TITUS,ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
NRJ 3
INFOGRAMES, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
ANOTHER WORLD
DELPHINE, AMIGA, IBM PC
GOBLIIINS
TOMAHAWK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
SOCCER STARS
EMPIRE, AMIGA, IBM PC
OH NO MORE LEMMINGS
PSYGNOSIS, ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
AWARD WINNERS
EMPIRE, AMIGA, IBM PC

47000 AGEN 90. bd de la République T. 35 66 93 99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J-L. Laporte T. 59 52 40 69
74000 ANNECY 19. rue Sommeiller T. 50 51 47 22
06600 ANTIBES 2208. route de Grasse T. 93 74 18 06
84000 AVIGNON 16. rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10
90000 BELFORT 52. faubourg de France T. 84 28 38 21
25000 BESAN9ON C. Cial Chateaufarine. route de Dole T. 81 52 26 03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27. rue Thiers T. 21 83 14 15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. Bat B T. 42 02 54 45
14000 Caen 87/91. rue de Bernières T. 31 86 65 30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83
73000 CHAMBERY 8. rue Favre T. 79 70 08 03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30
28000 CHARTRES 19. rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
50100 CHERBOURG 9. rue du Commerce T. 33 01 20 90
63000 CLERMONT FERRAND 47. rue Blattin T. 73 34 09 77
60200 Compiègne 25. rue des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01
27000 EVREUX 17. rue Isambard
83600 FREJUS 805 . av De Lattre de Tassigny T. 94 53 32 02
72000 LE MANS 19. rue National T. 43 77 09 94
59000 LILLE 59. rue Nationale T. 20 57 59 12
69002 LYON 26. rue Grenette T. 78 42 99 79
78200 MANTES LA JOLIE 6. av de la République T. 34 78 64 40
13006 Marseille 39. av. Cantini T. 91 78 00 61
14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32. rue des Rochettes T. 77 34 19 85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83 35 70 92
44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96
58000 NEVERS 1. rue Hoche T. 86 21 50 40
06000 NICE 122. bd Gambetta T. 93 88 57 57
06000 NICE 4. bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96
64000 PAU 9. Cours Bosquet T. 59 83 77 08
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67 50 02 49
66000 PERPIGNAN 26. cours Lazare Escarguet T. 68 34 07 62
59494 PETITE FORET C. Cial. Petite Forêt T. 27 29 36 90
86000 POITIERS Place du Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56
21000 QUETIGNY 1. rue des Chalens T. 80 46 58 88
42300 ROANNE 21. rue C. de Gaulle T. 77 72 36 00
76000 Rouen 43. rue des Carmes T. 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50
42000 ST ETIENNE 17. rue du Président Wilson T. 77 41 75 69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2. les B. Barolles T. 78 56 43 35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38 43 51 20
67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 34 00
65000 TARBES 1. av. B. Barrère T. 62 51 21 21
31500 TOULOUSE 88. allée Jean Jaurès T. 61 62 90 36
31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94
10000 TROYES 7. rue de la République T. 25 73 73 89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92
59300 VALENCIENNES 19. av. Albert 1er T. 27 42 02 37
69120 VAULX EN VELIN C. Cial Grand Vire - 1. av. G. Péri T. 72 04 54 14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20 91 47 85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74 23 48 82

Chez Inter Discount, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN





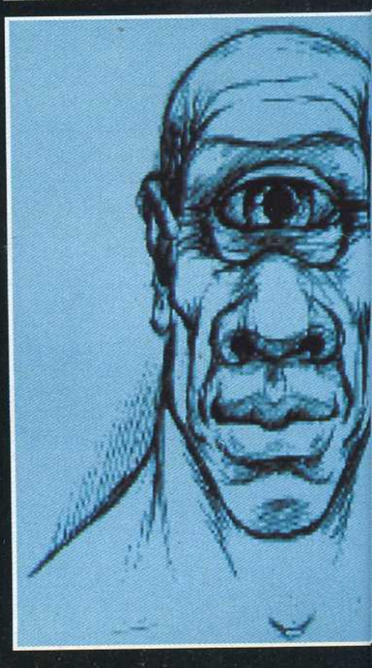
LEGENDS

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

US GOLD a toujours été plus célèbre pour ses jeux d'arcade que pour des programmes "sérieux", mais les choses sont en train d'évoluer. Le marché des jeux devenant de plus en plus sophistiqué avec, sur les micros, des jeux et des simulations sérieux (sic !) et sur les consoles, des jeux immédiatement jouables, donc principalement de l'arcade / action, il semble que même US GOLD se plie à cette tendance. Un large pourcentage des jeux présentés par la firme est constitué de produits PC qui sont ensuite adaptés sur Amiga. Le ST est totalement délaissé. Presque tous ces jeux sont conçus par des développeurs ou des éditeurs distribués exclusivement par US GOLD. Enfin, la majorité des jeux appartiennent principalement au genre stratégie et jeux de rôle.

US GOLD a présenté de nombreux jeux mais celui-ci a été spécialement développé pour eux par Kevin Bulmer, qui a conçu de nombreux titres dont Corporation. US GOLD a donné carte blanche à Kevin pour développer un programme offrant tous les meilleurs aspects des jeux de SSI (Eye of the Beholder), New World Computing (Might & Magic 3) et des jeux du style de Dungeon Master. A première vue, le jeu est vraiment remarquable. Bien que le concept et le scénario soient suffisamment bétons, c'est la présentation, inhabituelle, (ce seront certainement les plus beaux graphismes que vous ayez vus) et la façon dont se révèlera l'intrigue, qui sont époustouflantes. Sur l'écran principal, rien d'exceptionnel: on retrouve la traditionnelle fenêtre pour l'action, ainsi que l'habituel éventail d'icônes et d'indicateurs : Vitalité,





U.S. GOLD

Of Valour : the Dawning

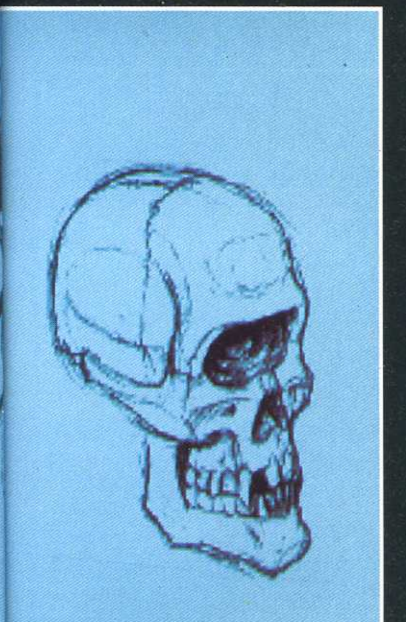


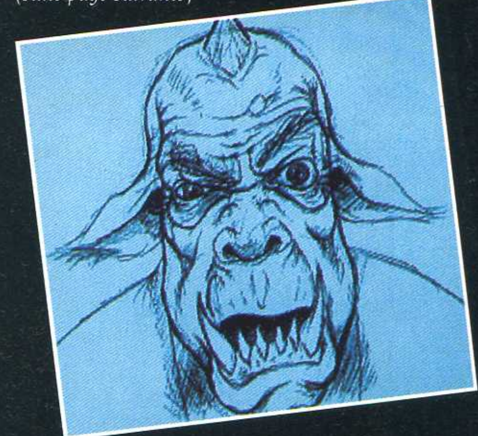


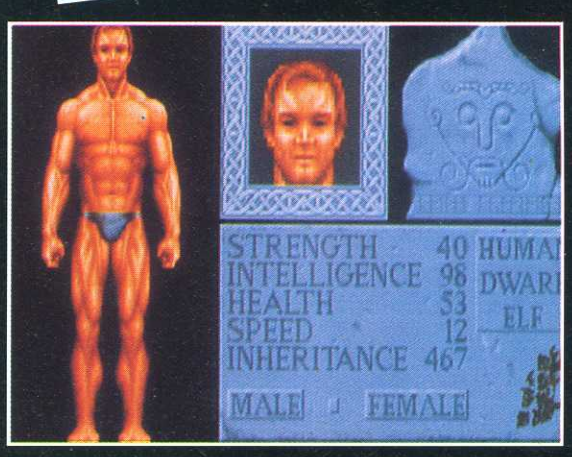
Sorts, Niveau d'Energie, Flèches directionnelles. En regardant de plus près, vous réaliserez qu'on voit TOUS les menus et options habituels, mais rien de plus. Mais lorsque vous aurez goûté à l'atmosphère du jeu, rencontré et parlé avec les PNJ (personnages-non-joueurs), vous réaliserez qu'il ne s'agit pas un jeu linéaire mais qu'il y a de nombreuses façons d'évoluer et de résoudre les énigmes; vous voyagerez, puis reviendrez parler aux mêmes personnes juste pour voir si elles vous répondront les mêmes phrases, et vous remarquerez immédiatement qu'à chaque occasion, elles se souviendront de votre dernière rencontre. Le jeu a un air de Bard's Tale, surtout quand vous trainez dans les rues des villes, quand vous entrez dans une taverne pour trinquer avec les habitants ou encore quand vous finissez par perdre votre chemise à une course de cafards! Si vous êtes vraiment à court d'argent, vous pouvez toujours faire le pickpocket mais assurez-vous que personne ne vous ait remarqué, car ils iraient prévenir les gardes. Jusqu'à maintenant, personne n'a créé un environnement pour un jeu de rôle micro qui offre une aussi grande liberté: aller où vous le voulez, agir de la manière dont vous l'entendez. En bref, un monde virtuel où vous créez votre propre style de vie, votre propre destin - un univers que vos actions influencent, voire modifient, et qui vous rend la pareille. VOUS AVEZ MAINTENANT CET ENVIRONNEMENT ET CES OPTIONS ILLIMITEES. Fini les graphismes 3D rigides où les mouvements se font pas à pas. Les déplacements sont maintenant définis de même façon que dans la vie (enfin un sérieux concurrent d'Ultima Underworld ?). Le scrolling fluide, et les graphismes 3D n'ont rien à envier à ce que vous pouvez voir dans une de ces impressionnantes démos pour des logiciels professionnels d'images de synthèse. Quand vous verrez la séquence d'introduction, vous vous étonnerez de voir cela sur votre "petit" PC. Vous évoluerez et explorerez non seulement le Vieux Monde, en extérieur, mais également un monde souterrain de caves, tunnels et d'égoûts. Quand vous croyez avoir compris la logique du jeu, celle-ci évoluera subtilement vers un mode visuel et un style de jeu différents. Jusqu'à maintenant, personne n'avait réalisé de telles prouesses en matière de graphismes ni sur Amiga, ni sur ST ou même sur 286... maintenant c'est chose faite !

PRE VIEW

(suite page suivante)





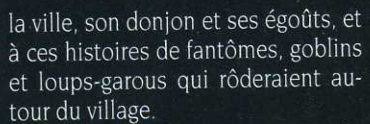










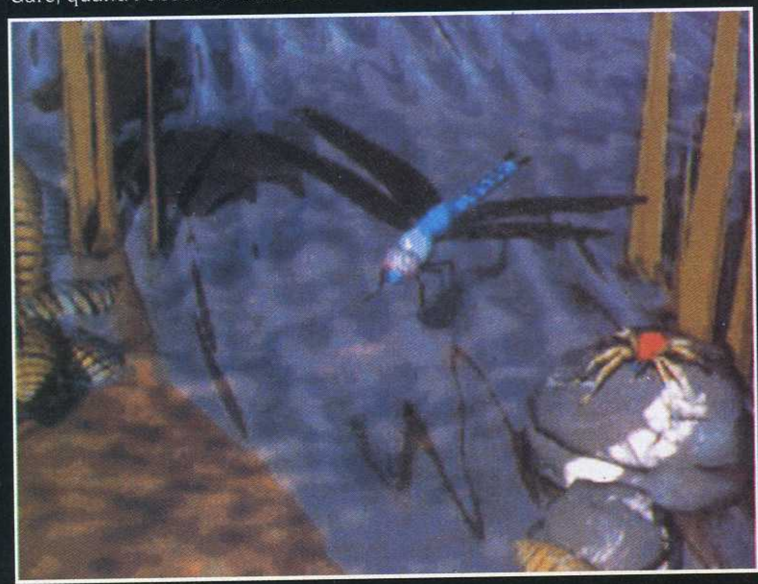


C'est "à cause" de ce jeu que nous n'avons pas eu droit à une suite de Corporation : le développement de ce jeu a été prioritaire. Quand vous débuterez le jeu, vous pourrez personnaliser vos personnages; il existe également un mode "débutant", même si, malgré la grande variété de personnages et de caractéristiques, la procédure de création est des plus simples.

Après avoir reçu une lettre d'un parent vous annonçant la mort de votre père et donc de votre héritage, vous partez pour la ville de Mitteldorf. Avec les poches remplies d'or et le sac-à-dos chargé d'objets, vous espérez faire des affaires. Vous êtes préoccupé par votre avenir : statut social, renommée et fortune. Votre personnage peut être originaire de 6 villages, selon le choix de la race. Cela détermine également le type de marchandise que vous pouvez commercialiser. Au premier moment de repos et de tranquillité, vous repenserez à la note que vous avez reçue à propos de créatures maléfiques qui infestent la ville, son donjon et ses égoûts, et à ces histoires de fantômes, goblins et loups-garous qui rôderaient autour du village.

Les dernières techniques utilisant des procédures de CAO permettent des écrans pixelisés parfaits. Des lieux très variés ajoutent une touche de réalisme. Les objets benéficient de zooms, selon votre déplacement par rapport à eux. Parce que l'environnement est trop grand, un auto-mapping est disponible. Quand tout est tranquille, quelle meilleure façon de passer le temps que d'aller à l'auberge du coin pour boire un coup, discuter et prendre une chambre. Il y a de nombreuses auberges et tavernes à tester. Gare, quand l'obscurité tombe sur le pays (en temps réel, le jour et la nuit et les saisons sont respectés), la nuit appartient aux loups-garous alors attention, car ils chassent leurs proies même dans les ruelles de la ville. Manger, boire, dormir... ces tâches quotidiennes mais néanmoins nécessaires ne sont pourtant pas "gonflantes". Les nombreuses touches d'humour dédramatiseront votre difficile mission. Les personnages







news • previews





PREVIEW SUR PC/AMIGA





peuvent attraper des maladies contagieuses alors faites attention à ne pas vous approcher de quelqu'un qui a l'air malade ! Les effets visuels sont innombrables : buvez quelques verres et votre vue se troublera pendant plusieurs heures. Le meilleur remède est encore le sommeil. Le jeu exploite tous les aspects des jeux de rôle à la Dungeon Master, et durant les séquences de combat, vos bras s'armeront devant vous pour frapper l'ennemi et répandre le sang. Le combat se joue soit en temps réel soit en mode automatique. Force et habileté sont combinées avec les attributs de l'arme utilisée et la stratégie de combat adoptée pour déterminer les résultats de l'attaque comme ceux de la défense. Comme toujours, le facteur hasard est utilisé pour régler le sort des combattants. La magie joue également un rôle prépondérant. Vous pouvez vous réveiller dans une cellule de prison alors que vous ne vous y attendiez pas. Le jeu est plein à craquer de ces idées novatrices, laissant en même temps une totale liberté d'action au joueur.







GREAT NAVAL BA

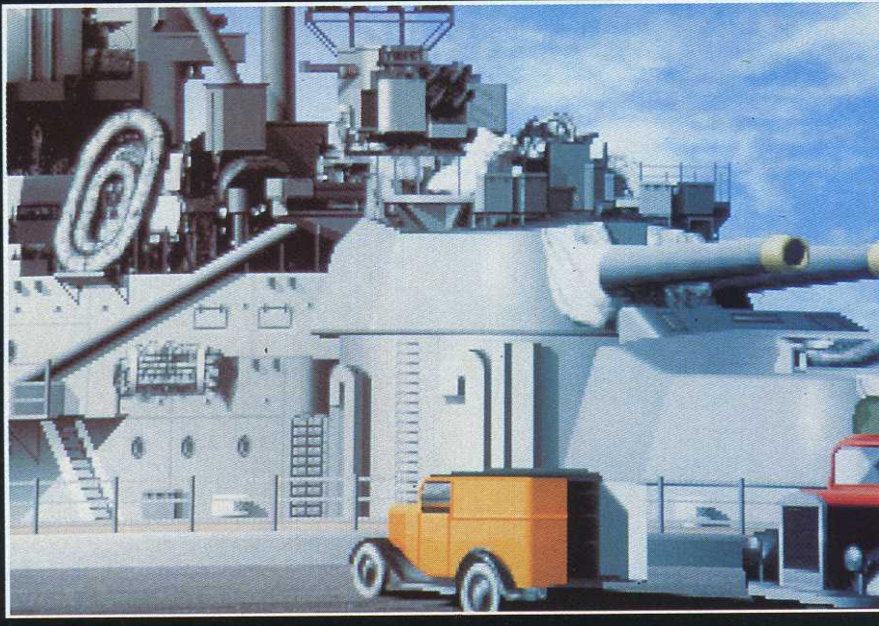
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Avec la considérable multiplication des jeux de simulation, on peut se demander quel ingrédient pourrait apporter un aspect novateur à une simulation de guerre; GREAT NAVAL BATTLES offre au joueur la chance de commander quelques-uns des plus grands vaisseaux de guerre ayant existé.

Le contexte se situe pendant la Deuxième Guerre Mondiale en Atlantique Nord où se sont déroulées la plupart des batailles les plus terribles. Vous avez maintenant l'opportunité de plonger dans la tension d'un jeu du chat et de la souris impliquant la Royal Navy et la flotte allemande. Le script, entièrement fondé sur des faits historiques, comprend notamment l'une des plus célèbres épreuves: la chasse du Bismark. Plus de 100 vaisseaux de guerre allemands sont de la partie; tous les aspects du combat naval seront recréés et la précision historique sera respectée. Un manuel de plus de 120 pages vous détaille tous les aspects que vous devez assimiler: types d'armement, de navires, de missions, engagements et contextes historiques.

A partir du pont, le capitaine pourra contrôler la vitesse, la direction, la priorité des cibles mais aussi choisir l'arme qui causera le plus de dégâts, entre l'artillerie et les torpilles. Comme ce poste est très éprouvant par sa complexité, vous pourrez laisser l'ordinateur gérer certains paramètres pour vous concentrer sur ceux qui vous passionnent. Le jeu encourage le joueur à prendre des décisions rapides qui détermineront le destin des navires.

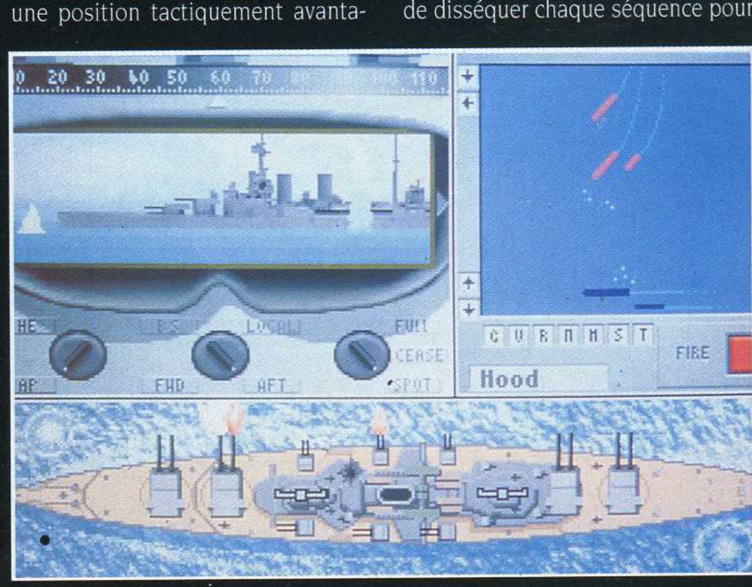




Au poste du navigateur, vous devrez manœuvrer le navire pour prendre une position tactiquement avantageuse sur l'adversaire, mais si vous devenez la cible de vos ennemis, votre seule chance sera la retraite en espérant réussir à échapper aux tirs des canons.

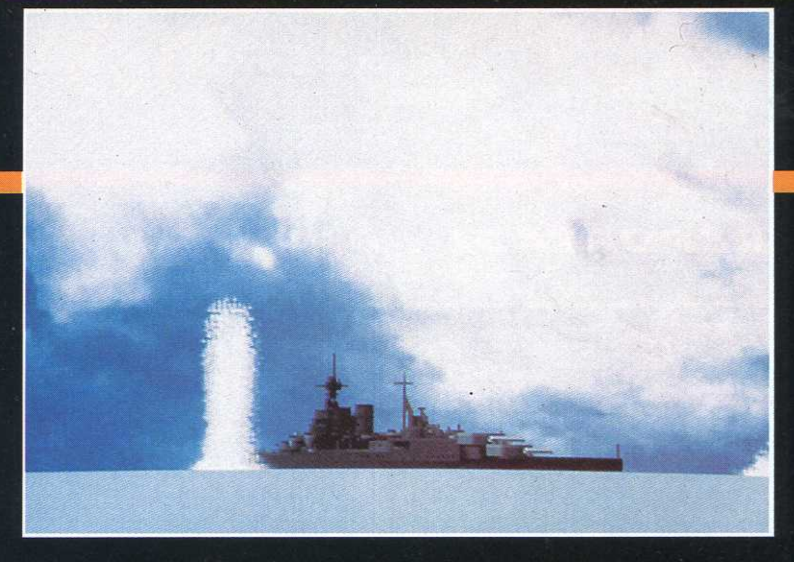
En tant qu'officier artilleur, votre tâche est simple, mais vous ne devrez pas agir avec précipitation et vous devrez sélectionner l'arme la plus appropriée. En effet, les navires étant lourdement protégés, un tir direct ne causera que peu de dommages et seules les attaques concertées seront efficaces.

Tous les aspects météorologiques et chronologiques (jour/nuit et saisons) influencent la simulation qui se déroule ou non en temps réel. Vous devrez aussi prendre en charge des avions de combat. Un "replay" instantané vous permettra de disséquer chaque séquence pour



U.S.GOLD

TTLES



retrouver vos erreurs. Jouez bien, et vous progresserez dans la hiérarchie militaire (elle est pour qui la petite médaille, mhhh, elle est pour qui?). La présentation est très séduisante avec une large définition des objets, instruments et navires. Vous disposez d'un vaste éventail d'instruments (tous en état de marche) pour bien visualiser votre position : debout sur le pont extérieur, vues aériennes de l'action (aussi bien en mode plan qu'en mode combat), ou simplement vue du navire ennemi à travers le viseur du canon. L'introduction au jeu donne la température et l'ambiance de la période grâce à des graphismes de qualité proches de la digitalisation.





PREVIEW SUR PC

SPELLJAMMER : PIRATES OF REALMSPACE

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

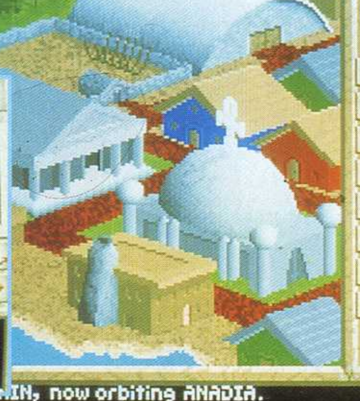


Realmspace (le Royaume de l'Espace) contient tous les mondes d'AD&D tels que Krynn ou les Royaumes Oubliés. Le jeu permet au joueur de piloter son propre vaisseau magique Spelljammer pour explorer de nouveaux univers et combattre de fantastiques vaisseaux dirigés par des équipages de créatures exotiques. Certaines séquences du jeu tournent au tour du combat spatial, de la simulation de vol spatial (avec 3 niveaux de difficulté, du Novice au Vétéran) ; chaque séquence étant différente avec de nombreuses planètes et monstres à visiter, explorer et vaincre. Le jeu est à 100% géré à la souris.

PREVIEW SUR AMIGA ET PC









U.S. GOLD

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

Dark Savant est le premier jeu de la mythique série Wizardry en 256 couleurs, aussi bien sur Mac que sur PC, et 64 couleurs sur Amiga. Deux mois pour la conception de la palette, trois mois pour la création du donjon et deux mois pour mise en forme des personnages et de la séquence d'introduction, plus une semaine pour chacune des 40 animations ne sont pas de trop pour concevoir ce jeu.

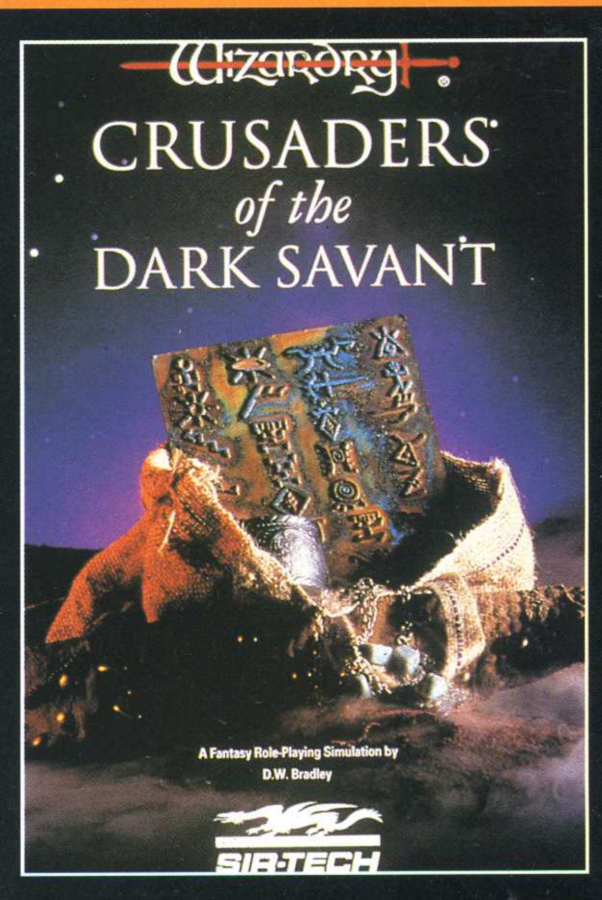


La souris est exploitée de manière intuitive et simple pour les sorts, l'ouverture des portes et des coffres. Les flèches directionnelles aident le joueur à évoluer dans le jeu. Tout est simplifié: par exemple, le clavier n'est utilisé que lors des dialogues avec les PNJ. L'auto-mapping est une aide précieuse car le donjon est gigantesque et complexe bien que la campagne se déroule aussi bien à l'intérieur qu'en extérieur. Tout est visible : eau, montagnes, routes, bâtisses etc. Quand vous voyagez d'un lieu vers un autre à la recherche d'indices et de trésors, votre chemin peut croiser celui d'autres équipes gérées par l'ordinateur. Si vous vous arrêtez pour parler à un membre de l'une de ces équipes, il y a de grandes chances pour qu'il "raconte" votre rencontre à ses compagnons. Certains groupes vous aideront même peut-être dans votre quête, mais ils peuvent vous induire en erreur... Les groupes gérés par l'ordinateur sont de vraies équipes avec des personnages définis par des caractéristiques, comme les vôtres. Le scénario n'est pas encore un de ces "tuer le méchant sorcier", l'intrigue étant plus complexe.



Le jeu en temps réel nécessite le repos et la restauration de vos personnages. Vous devez apprendre pour augmenter votre expérience. La magie et le système de combat sont très développés. Les objets doivent être trouvés et utilisés et ils sont animés de manière experte. Des monstres très variés menacent aussi bien en forêt qu'en ville, ainsi que dans d'autres lieux.

Les Magiciens disposent d'encore plus de compétences qu'avant. Au registre actuel des actions possibles, Dark Savant ajoute de nombreuses nouveautés telles que Grimper, Nager, Diplomatie et Cartographie. Ces améliorations rendent les personnages plus réalistes et le nombre de compétences individuelles permet d'agir de manière réaliste dans toutes les situations. Avec la diversité qu'offre la phase de création des personnages, vous avez jusqu'à 100.000 millions de combinaisons pour votre équipe ! Le jeu est totalement ouvert : ni règles à respecter, ni obligation de traverser un lieu ou un autre. Allez là où votre curiosité vous mène et démêlez l'intrigue.



PREVIEW SUR PC, MAC ET AMIGA



DARK SUN (SHA

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) est l'un des premiers jeux de rôle de table (en fait, il est lui-même issu de Dungeons & Dragons, créé par Gary Gygax), sinon LE Premier. Son éditeur, TSR, a décidé en 1987 de transposer ce système de jeu sur micro en collaboration avec SSI. Ces derniers ont utilisé leurs compétences acquises auparavant lors de la création de simulations de guerre, pour concevoir un programme qui pourrait produire des jeux tels que Pool of Radiance/Darkness Secret of Silver Blades et beaucoup d'autres titres, dont la série de Krynn.

Les jeux Pools ont engendré des romans qui sont tout de suite devenus des best-sellers. Ces jeux s'adressaient principalement aux fans d'AD&D (le jeu de rôle). Peu de non-joueurs d'AD&D achetaient ces produits. SSI et TSR ont donc décidé de créer un jeu qui pourrait séduire un public plus large et le résultat fut la glorieuse série de Eye of the Beholder. Sur quels projets la compagnie peut-elle maintenant travailler ? Il y a 3 ans, TSR a amélioré le système de jeu d'AD&D (ce qui a donné AD&D2 -sic !-) et en 1991 ils ont lancé le plus abouti et le mieux réussi de leurs titres : Dark Sun (Soleil Noir). C'est donc un titre parfait pour une adaptation micro.

Dark Sun est le résultat de quatre ans et de plus de 45.000 heures de conception et de développement. Le jeu offre l'accessibilité de Eye of the Beholder avec beaucoup de nouvelles caractéristiques qui captiveront aussi bien les habitués que les



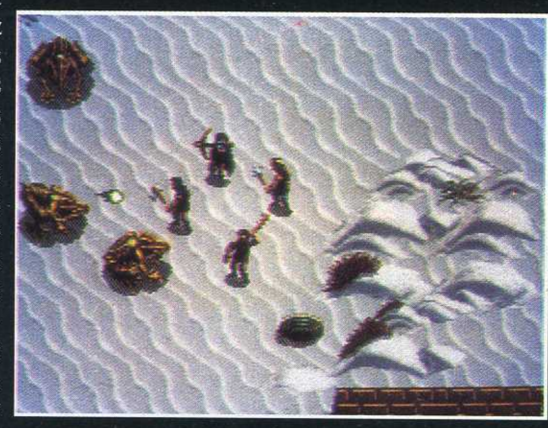
U.S. GOLD

ATTERED LAND)

PREVIEW SUR PC



nouveaux venus pendant un minimum de 50-100 heures. Situé dans le monde sauvage de Athas, le joueur doit s'émanciper de l'esclavage d'une arène de gladiateurs, puis joindre ses forces à d'autres esclaves afin de constituer une force rebelle assez puissante pour vaincre un (méchant) roi-sorcier maléfique. La réalisation, très visuelle, sert remarquablement l'ambiance du jeu. Des créatures grandes et parfaitement animées rôdent dans une vaste contrée. Vous aurez une vue de dessus de l'action lors des combats avec toutes les créatures. Fini les minuscules sprites et les animations sommaires ; de longues séquences animées contribuent aussi bien à renforcer le plaisir qu'à narrer l'histoire. Juste pour comparer avec Eye of the Beholder (histoire de vous faire baver...), Dark Sun nécessitera trois fois plus de place sur le disque dur ! Toutes les actions se déroulent sur le même écran. Des menus déroulants sont utilisés pour faciliter tous les aspects du jeu. Les personnages et les monstres auront 25 plans/phases d'animation contre les deux pauvres petits plans pendant les combats de Pools of Radiance. Des sorts personnalisés, un scrolling multi-directionnel, un scénario non linéaire avec de multiples solutions pour résoudre les énigmes, plus de races, de nouvelles créatures et une nouvelle terminologie... (ouf !). Les psioniques, ou pouvoirs de l'esprit, ajoutent une nouvelle facette au jeu. Il n'y aura pas de livret descriptif avec le jeu (le fameux "Journal des Aventuriers") mais tout s'écrira pendant que vous jouerez. Le jeu a spécialement été écrit pour les PC en 256 couleurs avec des graphismes CAO, et est géré par la souris. Des disquettes scénarios supplémentaires seront développées plutôt que des séquelles. Enfin, ce sera également le premier jeu de SSI à être développé sur CD ROM.





THE SUMMONING

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Le joueur doit trouver sa voie à travers le dédale retors de la Citadelle des Shadow Weavers (Tisseurs d'Om-bre). En découvrant un artifact magique et jetant le sort dE Summoning (Invocation), les joueurs empêcheront les Shadow Weavers d'étendre leur domination sur le monde. Vous pourrez vous aventurer à travers des donjons et même dans d'autres dimensions, pour accomplir votre destin. L'intrigue principale, très embrouillée, possède de nombreux sacs de noeuds et sous-quêtes assurant un maximum de variété. L'auto-mapping, et même une sortie imprimante, sont disponibles. Le jeu en temps réel est simplifié grâce aux pointer/cliquer avec, entre autres, des icônes pour l'inventaire et la magie. La présentation en 3D isométrique avec de nombreux effects sonores et musiques, renforce l'atmosphère et la tension. Le jeu a été créé pour pouvoir être joué de manière instinctive et simple, avec tout de même un minimum de 100 heures de jeu.

UNIQUEMENT SUR PC VGA





APRES AVOIR ÉTÉ NO1 AU JAPON ET AUX USA, A-TRAIN ARRIVE EN EUROPE

LA VOIE ROYALE VERS LA FORTUNE!

LES GRANDES MÉTROPOLES DU MONDE SONT POLUÉES ET ASPHYXIÉES PAR LA CIRCULATION.
ELLES ONT UN BESOIN URGENT D'UN NOUVEAU MOYEN DE TRANSPORT EN COMMUN. LES MOYENS EXISTANTS SONT SURCHARGÉS ET LES GOUVERNEMENTS REFUSENT D'INVESTIR VERS DE NOUVELLES SOLUTIONS.
"TROP COÛTEUX" DISENT-ILS!
VOUS POUVEZ ÊTRE LE REMÈDE AUX CAUCHEMARS DES GRANDES VILLES. PRENEZ LA TÊTE D'UNE COMPAGNIE DE TRANSPORT EN COMMUN. IL FAUDRA DÉVELOPPER ET ORGANISER LE RÉSEAU, CRÉER DE NOUVELLES LIGNES. SI VOUS RÉUSSISSEZ À FAIRE PROSPÉRER VOTRE COMPAGNIE, LA FORTUNE VOUS ATTEND. MAIS CE N'EST QU'UN DEBUT. VOUS POUVEZ ENSUITE VOUS ASSOCIER AVEC DES BANQUES POUR ACHETER DES TERRES, DES USINES, DES BUILDINGS DES CENTRES COMMERCIAUX, DES CLUBS DE VACANCES...
VOTRE SOCIÉTÉ SERA MÊME CÔTÉE EN BOURSE.
"AVEC A-TRAIN PRENEZ LA TÊTE D'UN EMPIRE FINANCIER"







LA PRESSE EST UNANIME:
GENERATION 4 GEN D'OR 96%:
"UN JEU TOUT SIMPLEMENT FABULEUX, EXTRAORDINAIRE QUI ECRABOUILLE TOUT..."
TILT HITS:
"A-TRAIN EST UN SOFT QUI N'A PAS FINI DE VOUS PASSIONNER"

IBM PC & COMPATIBLES
APPLE MACINTOSH
CBM AMIGA



OCEAN SOFTWARE LTD
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1)40539286
FAX: (1)42279573

PUBLISHED BY



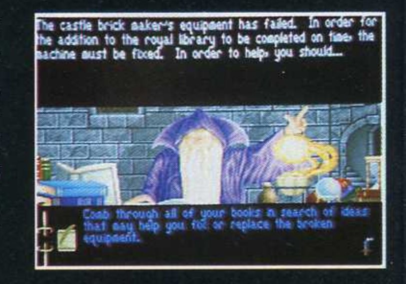


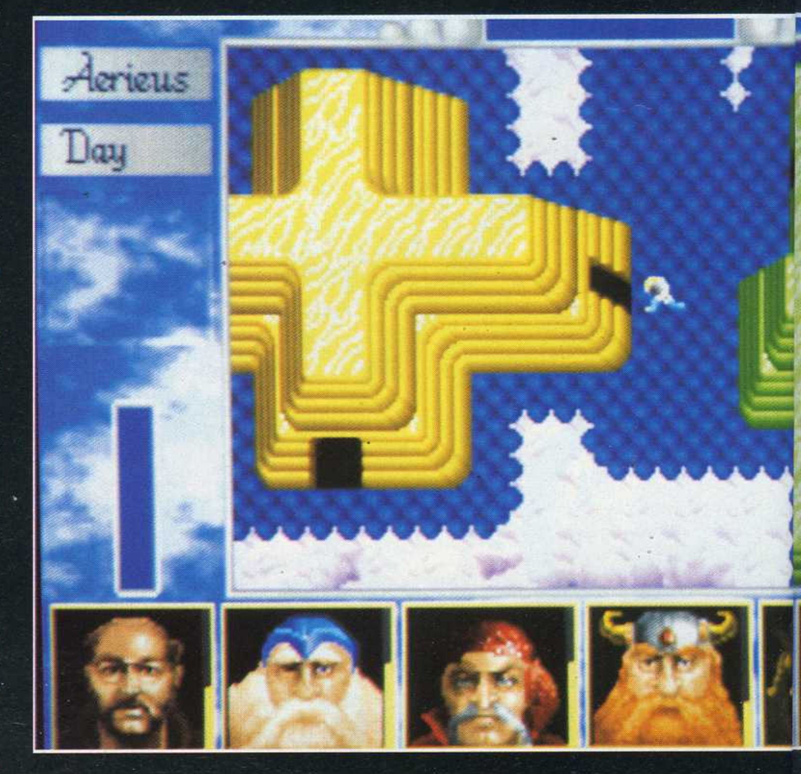
CHALLENGE OF THE F

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

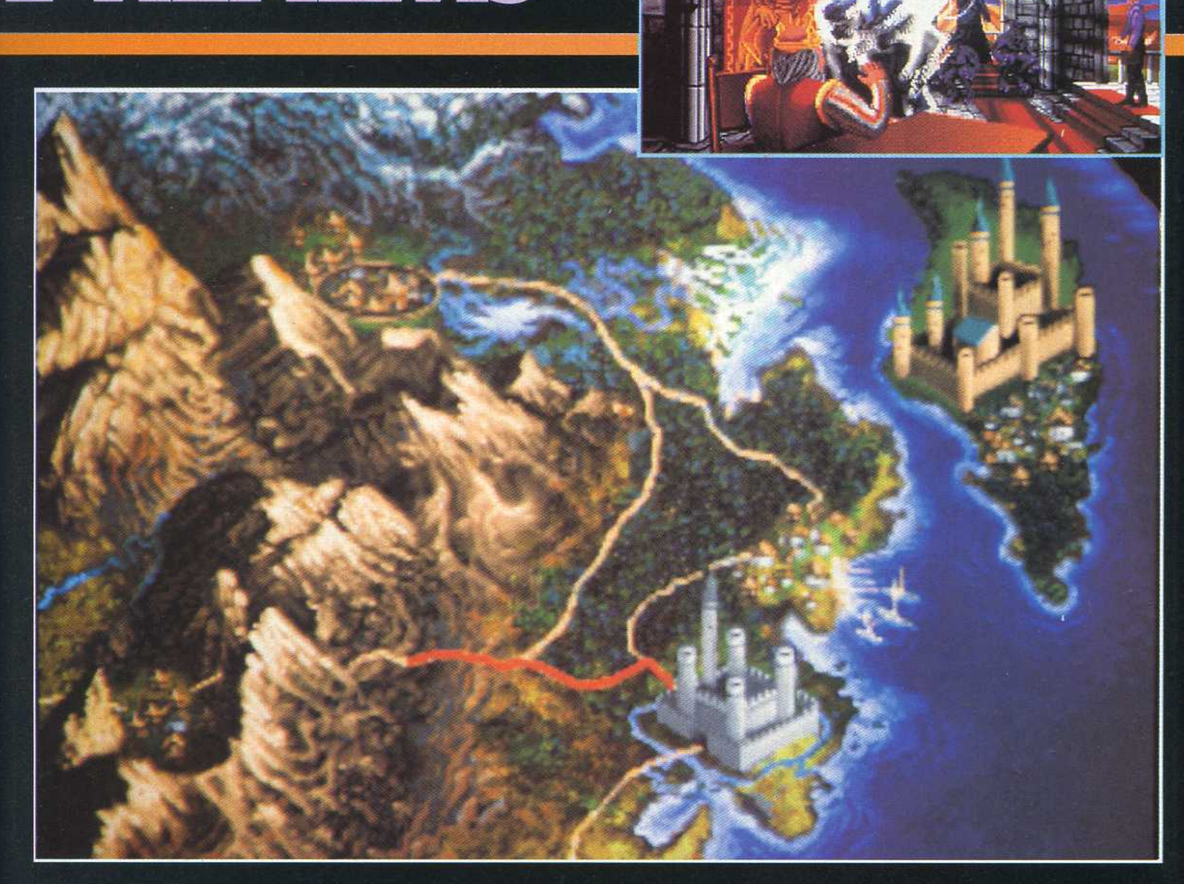


Créé par Paragon Software, ce jeu de rôle est unique. De l'introduction dont plus d'une minute est constituée de dialogues digitalisés, vous serez transporté dans un monde médiéval–fantastique. Si vous avez déjà joué à Mega Traveller de Paragon, vous savez que l'animation et la présentation sont aussi superbes que le scénario. Le thème magique de l'histoire est servi par de nombreuses séquences animées avec des voix digitalisées, des écrans cinématiques de transition, et une interface entièrement gérée à la souris. De plus, les musiques s'accordent à l'action. Challenge of the Five Realms présente un scénario à plusieurs facettes. Vous incarnez le rôle d'un jeune Prince qui part combattre un Empereur maléfique pour sauver le monde de la domination du Chaos. En tant que Prince d'Alonia, vous avez 100 jours pour accomplir cette lourde mission. Vous voyagerez dans des contrées magiques : dans des forêts enchantées, dans un monde souterrain, un royaume parmi les nuages... Vous pouvez aussi collecter les indices et les objets magiques nécessaires pour vaincre les sorts de Grimnoth. L'utilisation de la magie fait appel à votre stratégie lors des combats acharnés. Un système spécial d'amélioration des compétences est proposé, vous laissant le libre–choix des quêtes à mener. Elfes, gnomes, sirènes ou créatures éthérales ont leur propre personnalité et des compétences spécifiques. Le jeu nécessite un écran VGA 256 couleurs, 640 Ko Ram et toutes les cartes sonores sont acceptées.





VE REALMS



PREVIEW SUR PC











GUNSHIP 2000 DATA DISK

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

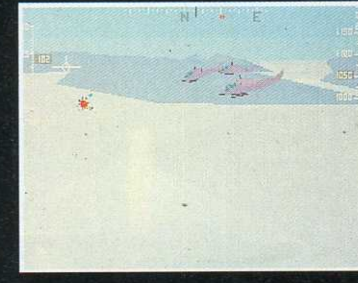


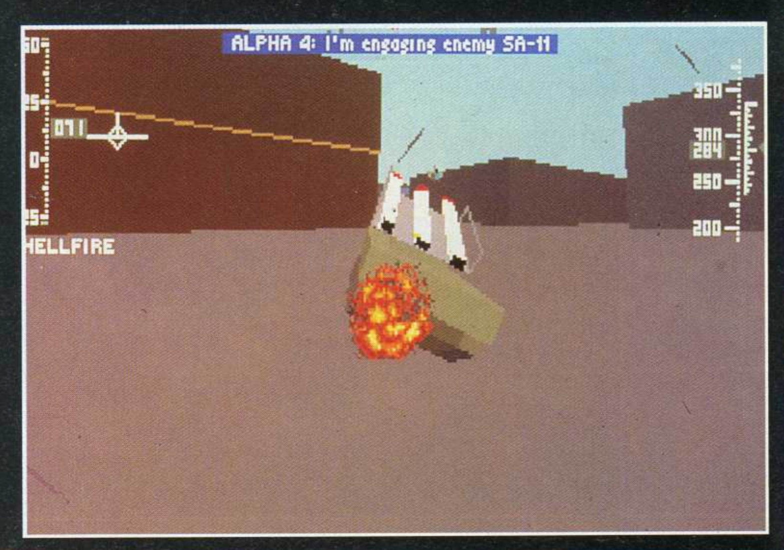
Islands and Ice est le titre de ce data-disk pour Gunship 2000. Les objectifs consistent à combattre les guerillas en Philippines et de protéger le gouvernement, ou restaurer l'ordre en Antarctique après que des conflits aient éclaté à cause des droits miniers. Ce disk améliorera votre Gunship 2000 d'origine pour pas mal de raisons. Le driver de cartes sonores est meilleur, le pilotage peut se faire avec deux joysticks, la mémoire est moins sollicitée, des fichiers détaillés sur les cibles ennemies sont disponibles...

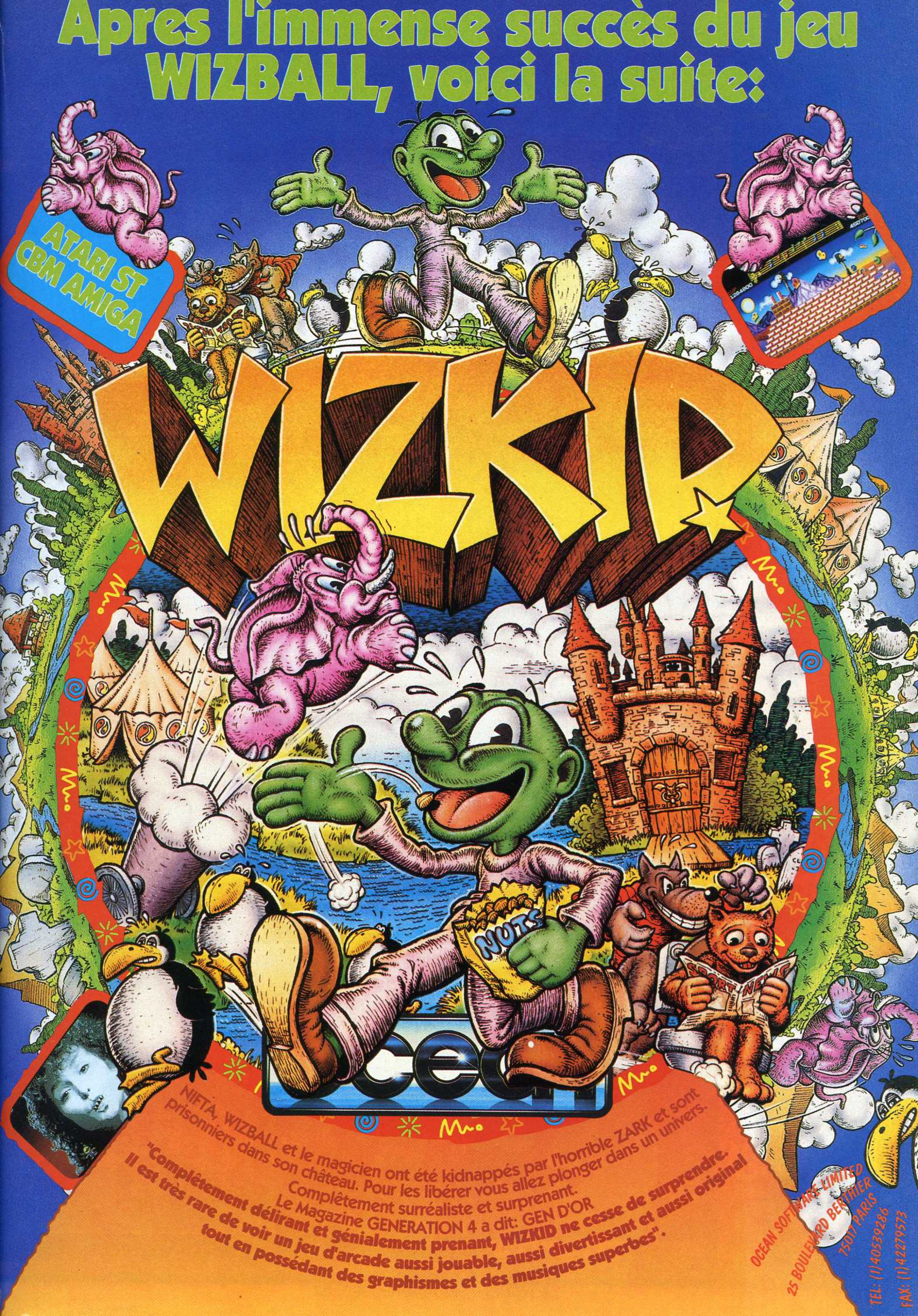


Avec toutes ces améliorations, Microprose affirme que ce data-disk offrira au joueur des heures de jeu très réalistes.

PREVIEW SUR PC





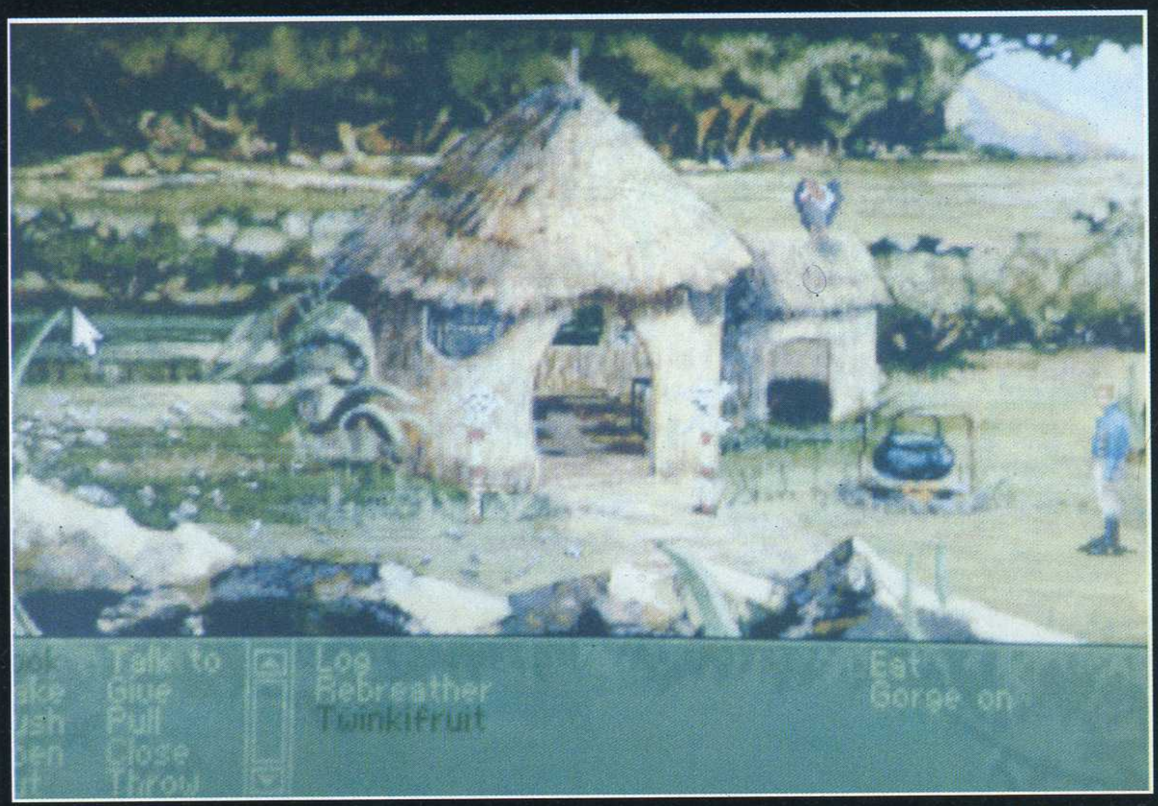


Apres l'immense succès du jeu
WIZBALL, voici la suite:
ATARI ST
CBM AMIGA
WIZKID
ocean
NIFTA, WIZBALL et le magicien ont été kidnappés par l'horrible ZARK et sont prisonniers dans son château. Pour les libérer vous allez plonger dans un univers.
Complètement surréaliste et surprenant.
Le Magazine GENERATION 4 a dit: GEN D'OR
"Complètement délirant et génialement prenant, WIZKID ne cesse de surprendre. Il est très rare de voir un jeu d'arcade aussi jouable, aussi divertissant et aussi original tout en possédant des graphismes et des musiques superbes".
OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS
TEL: (1)40539286
FAX: (1)42279573

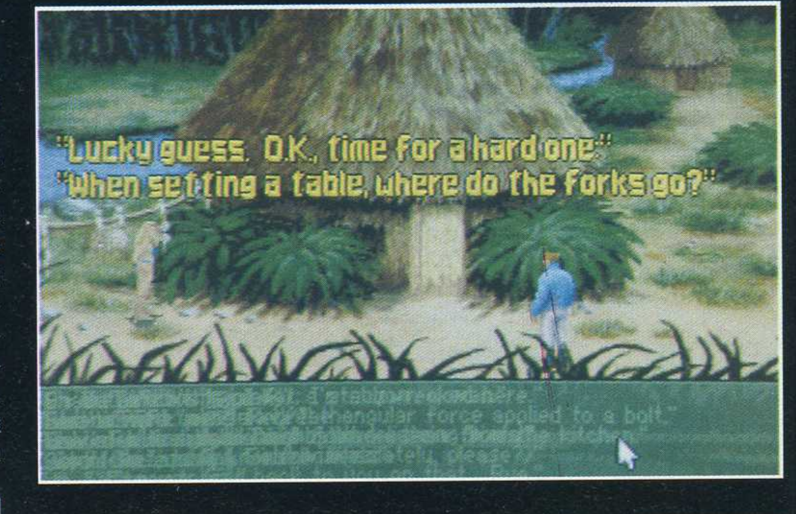
news • previews

REX NEBULAR AN

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

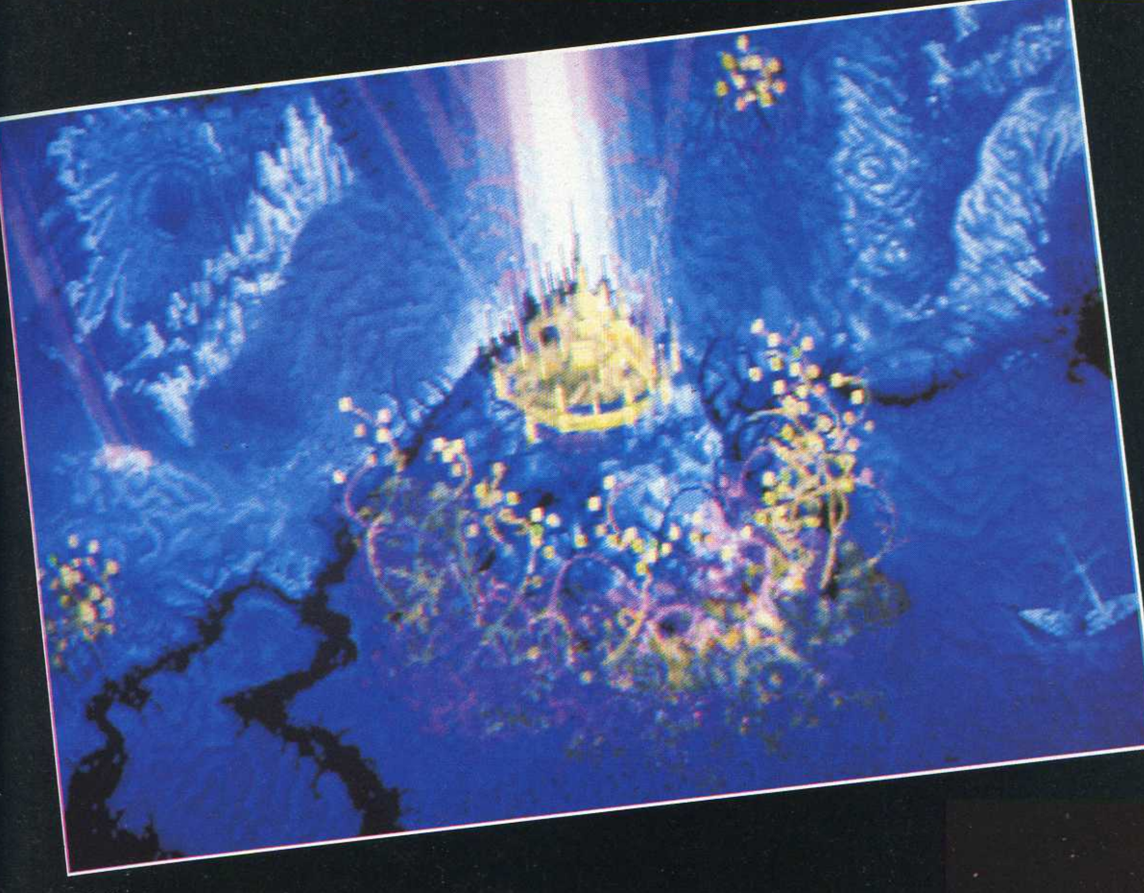


Microprose nous propose également une aventure graphique bourrée d'humour. Sans trop dévoiler le scénario de ce jeu, sachez que Rex vient de s'écraser dans la mer d'une planète lointaine. L'explorateur stellaire (une sorte d'Indy Jones du futur) doit retrouver un précieux vase. Les fans de Sierra et de Lucasfilm vont trouver ici chaussure à leurs pieds. Le jeu possède l'humour de Zac MacKracken avec des dessins fabuleux et une histoire très originale. Parce que ce jeu a été écrit et conçu aux Etats–Unis, certaines énigmes sont vraiment étranges. Le jeu débute quand Rex quitte son vaisseau spatial immergé pour rejoindre la surface. Respirer sous l'eau ne pose aucun problème à un tel aventurier qui possède un système repiratoire spécial pour découvrir les mystères souterrains. L'interface du jeu est complètement standard, géré à la souris. Le bas de l'écran est consacré aux verbes et objets qui aideront Rex. En construisant des phrases composées d'un seul verbe, et en les plaçant contre un objet, vous verrez quelques scènes humoristiques. Par exemple, alors qu'il est encore dans son vaisseau, en utilisant Pick (prendre), il sélectionne un hamburger tout vieux et tout moisi pour l'ajouter à son inventaire. Plus tard, dans l'eau, il sera confronté à un ver d'eau gigantesque. Donner le hamburger au ver ne sauvera pas Rex, mais s'il bourre la gueule d'un poisson mort qui flottait autour avec le hamburger et qu'il donne ce poisson au ver, ce dernier mourra immédiatement. Le jeu comporte beaucoup d'astuces de ce type qui sont très variées tout au long du jeu. Sur Terra Androgena, les femmes rôdent et les premières que vous rencontrerez se précipiteront sur vous pour vous tuer. Vous devez donc trouver un moyen pour les calmer. Comme le titre du jeu l'indique, Rex devra changer de sexe.



MICROPROSE™

THE COSMIC GENDER



PREVIEW SUR PC
SORTIE PREVUE EN OCTOBRE

Rex Nebular promet un scénario et un style de jeu plein de défis et d'humour. L'interaction avec créatures et personnages n'est pas limitée car, pendant les dialogues, un choix de questions/réponses vous sera proposé. L'objectif principal est de rester en vie. Trois niveaux de difficulté, avec des personnages plus ou moins intelligents, sont complétés par des dialogues digitalisés synchronisés et une interface intuitive, et surtout une histoire à laquelle vous aurez envie de prendre part.





PRE VIEW

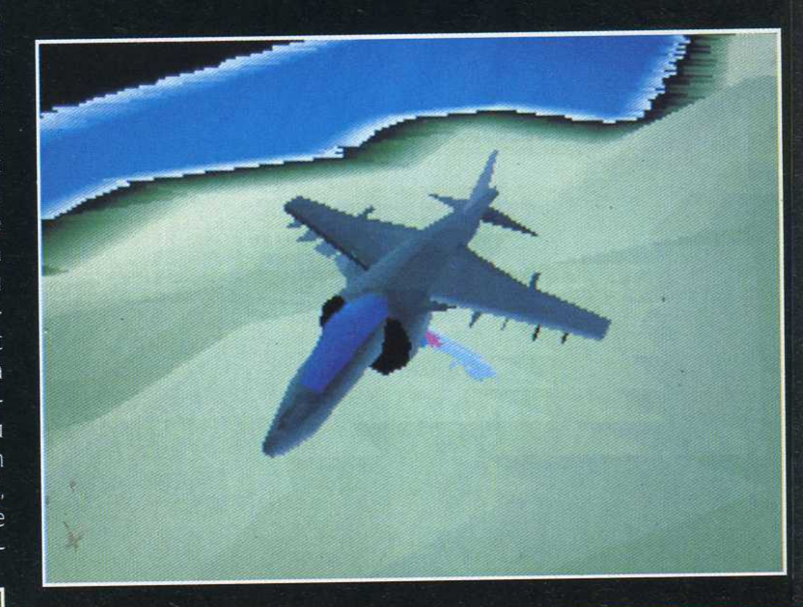
HARRIER

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

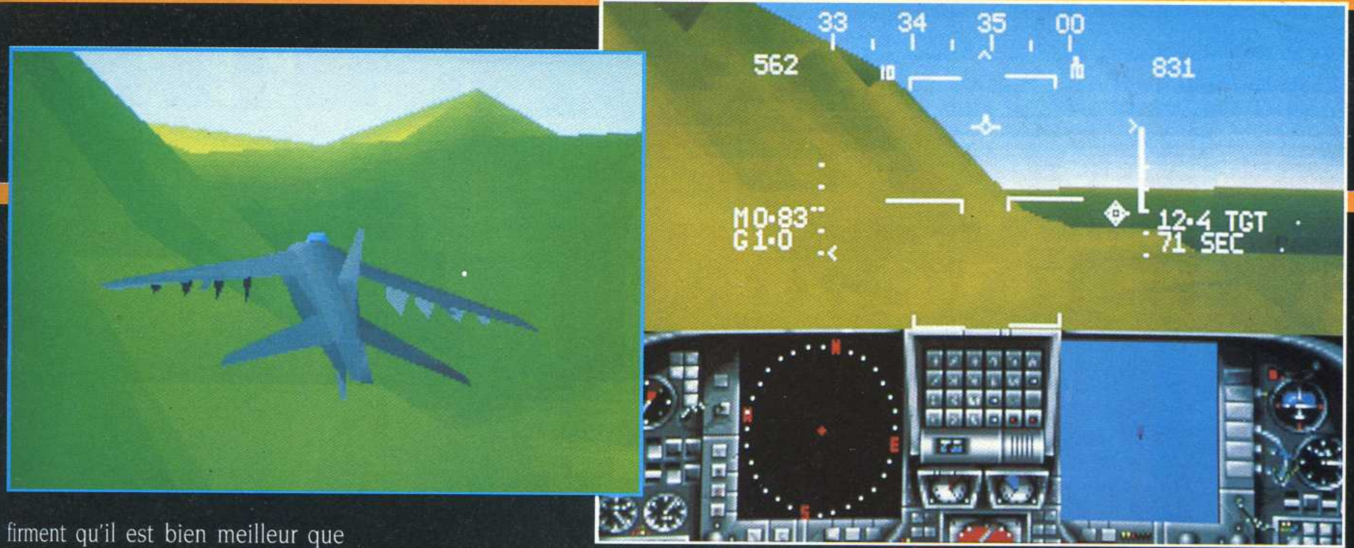


Avec autant de simulations de vol, il devient maintenant compliqué de distinguer les différents jeux, et même s'ils ont tous des tableaux de bord différents (puisque sur les avions différents), les objectifs et surtout les commandes sont strictement les mêmes. Même une nouvelle génération d'ordinateurs ne pourrait arrêter le déluge car il s'agira toujours des mêmes jeux avec, en plus, de meilleurs graphismes. Les programmateurs de ce jeu affirment cependant que c'est la plus réaliste et la plus réussie de leurs réalisations, qui comprennent tout de même F15/F19. C'est la première simulation de vol britannique et après l'avoir vu tourner, elle semble vraiment exceptionnelle. Nous sommes maintenant complètement familiarisés avec la présentation 3D en graphismes polygonaux et vectoriels, mais ce jeu constitue une véritable révolution puisqu'avec de nouvelles techniques, les angles acérés sont supprimés. Le nez de l'avion est maintenant complètement arrondi et l'effet est saisissant de réalisme. Les placements de lumière projettent même l'ombre de votre avion sur les vallées, les plaines et la mer, quand vous volez à basse altitude. Des écrans fixes, "peints à la main" constituent les menus et les transitions. Quand vous vous écrasez, vous voyez votre avion en flammes. L'une des plus importantes caractéristiques est que l'avion décolle et atterrit à la verticale. Le pilotage se fait exclusivement au clavier, la souris n'est utilisée que pour accéder aux menus.

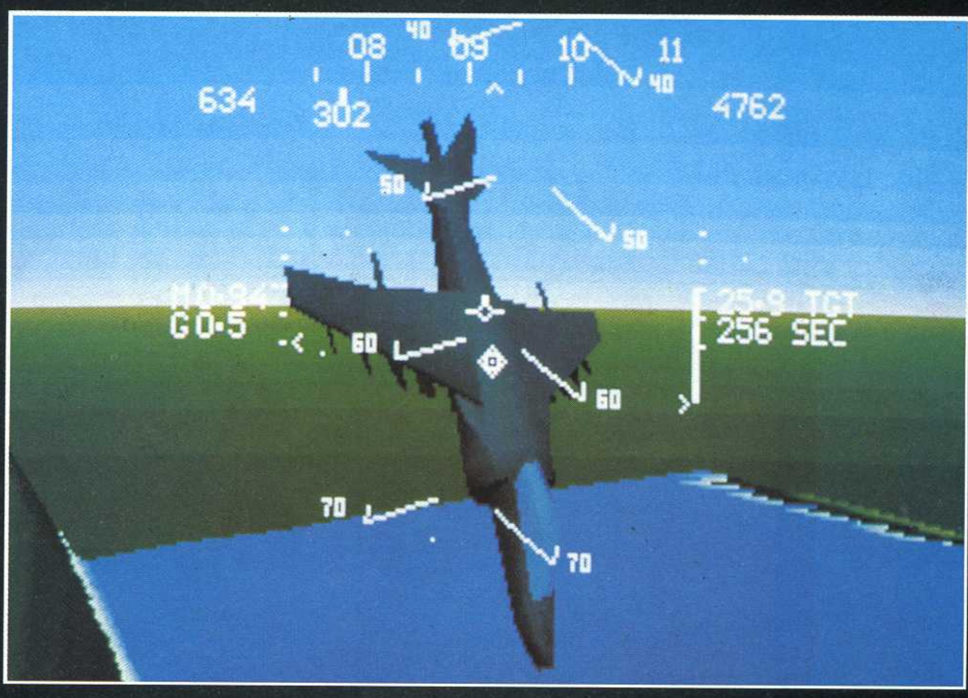
Tous les détails ont été respectés et le programme a été testé auprès des pilotes de la Royal Air Force qui af-



MICROPROSE



firment qu'il est bien meilleur que les simulations qu'ils utilisent ! Saviez–vous par exemple qu'à cause des frottements avec l'air lors du décollage et de l'atterrissage, la carlingue de votre avion chauffait ? Si votre vitesse est trop faible pendant ces manoeuvres, votre avion peut exploser. Des indicateurs vous informent heureusement sur la température. Au début du jeu, vous entrez dans une salle de briefing où vous sélectionnez la situation de votre mission. Un récapitulatif complet de vos vols est également disponible. Le jeu comporte trois niveaux de difficulté et les missions ont lieu aussi bien de jour que de nuit : bombardement, reconnaissance, interception de missiles, combats air–air etc. Ces missions peuvent, bien entendu, faire partie d'une campagne, mais en tant que pilote, vous serez seul et vos actions seront jugées. Si vous réussissez, à vous honneurs et décorations ! La diffi-





URNS.

Le 42[e] jeu Lynx, c'est le fantastique *Batman Returns* inspiré du nouveau film de Tim Burton (en français Batman, le défi).
Retrouvez sur votre écran Lynx, le jour même de la sortie du film, l'action fantatisque de ces personnages mythiques: Le Pingouin, Catwoman et bien sûr Batman le protecteur de Gotham City…

41 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB
BILL AND TED'S*
BLUE LIGHTNING
CHECKERED FLAG
CRYSTAL MINES II*
GATES OF ZENDOCON
HARD DRIVIN*
ISHIDO*
MS. PAC MAN
PAC LAND
ROAD BLASTERS
ROBOTRON 2084*
SCRAPYARD DOG
SLIME WORLD
SUPER SKWEEK*
TURBO SUB
CHESS CHALLENGE
WARBIRDS
XYBOTS*
*Dernière sortie

AWESOME GOLF*
BLOCK OUT
CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CHIP'S CHALLENGE
ELECTROCOP
GAUNTLET
RAMPAGE
KLAX
NINJA GAIDEN
PAPER BOY
ROBO-SQUASH
RYGAR
SHANGAI
STUN RUNNER
TOURNAMENT CYBERBALL*
TOKI*
VICKING CHILD
XENOPHOBE
ZARLOR MERCENARY
jeux à partir de 250 F TTC

BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES
CABAL
DIRTY LARRY RENEGADE
GEO DUEL
HYDRA
LEMMINGS
PINBALL JAM
RAIDEN
SPACE WAR
VINDICATORS
BATMAN RETURNS
NINJA GAIDEN 3
WORLD CLASS SOCCER
SUPER ASTEROIDS
BLOOD & GUTS
STEEL TALONS
RAMPART
KUNG FOOD

BASKET BRAWL
CASINO
DRACULA
HOCKEY
HYPERDROME
NFL FOOTBALL
PIT FIGHTER
SHADOW OF THE BEAST
STRIDER
VOLLEYBALL
DEAMON'SN GATE
ROLLING THUNDER
EYE OF THE BEHOLDER
DINO OLYMPICS
ROAD RIOT 4WD
720
NINJA NERD
…

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX
Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS
votre revendeur Atari vous propose, à un prix tout à fait exceptionnel,



le PACK BATMAN

La console Lynx + la cartouche Batman + le cable Comlynx + 6 piles + la pochette
L'ENSEMBLE SEULEMENT

990F TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI
ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations: 3615 ATARI

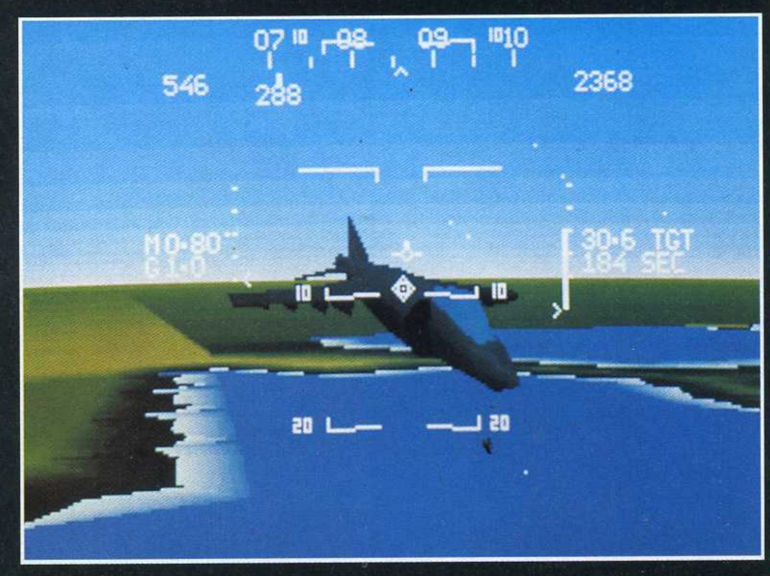
SUITE HARRIER...



PREVIEW SUR PC AVEC VERSION AMIGA A VENIR

culté de chaque facette du jeu peut être réglée : si vous avez du mal à atterrir par exemple, vous pouvez en diminuer le niveau de difficulté. Vous serez confronté dans toutes les missions à des troupes terrestres, mais cela n'est pas dominant.

Etant dans le cockpit, vous avez évidemment une vue à l'avant de l'avion ; cependant, vous pouvez visualiser les ennemis ou les cibles à partir du missile que vous avez tiré. Réalisme et authenticité caractérisent ce jeu. Vous devez choisir chaque élément de votre armement pour accomplir chaque mission, et même si vous pouvez revenir à la base vous ravitailler, vous ne disposerez que des armes choisies dès le départ. Les paysages en fractal sont impressionnants. Le jeu vous réserve encore beaucoup d'autres surprises. Les scénarii se déroulent autour de Hong Kong, des Iles Falklands et de la Norvège. La séquence du debriefing est peut-être la plus impressionnante puisque vous reverrez le déroulement des événements grâce à un film holographique en 3D sur une table...



FORMULA 1 GRAND PRIX

PREVIEW SUR PC

Après une brève attente, alors que les versions pour ST et Amiga récoltaient tous les éloges comme faisant partie des meilleures simulations de courses du marché, voici enfin la version PC.



Programmé par Geoff Crammond, la qualité du jeu égale celle des autres versions. Le jeu comprend 16 circuits précis de la saison 1991 avec 16 voitures contrôlées indépendamment. Vous disposez de quatre niveaux de difficulté et pour les débutants, d'un "tracé" sur la route où placer son bolide. Un choix de boîte de vitesse, automatique ou manuelle, ainsi que la personnalisation de l'automobile avant la course, sont quelques-unes des options disponibles. Les essais avant la course proprement dite, détermineront votre position sur la grille de départ, et Microprose a pris en compte tous les paramètres, comme dans la réalité. Vous devez constamment contrôler le carburant, les pneumatiques, ajuster vos ailerons pour obtenir un meilleur aérodynamisme... mais le plus important, surveiller attentivement votre rétroviseur pour voir la situation derrière vous. Le jeu prend en compte les nombreuses spécifications du PC et les possesseurs de



386 munis d'une carte son seront comblés. Les graphismes 3D et la vue de face sont le mode défini par défaut ; vous pouvez cependant diminuer la qualité des graphismes pour gagner de la vitesse ou obtenir une vue à partir de plusieurs points stratégiques, grâce aux caméras que vous placez le long du circuit.



MICRO PROSE

news • previews

Pour Tous Les Fous Du Foot

DES COMPILS D'ENFER





COMPILATION 5 JEUX
- KICK OFF 2
- FIGHTING SOCCER
- GREAT COURTS
- 3D GRAND PRIX
- GRAND PRIX 500.2

Pour AMIGA, ATARI ST et PC 5 1/4 et 3 1/2

COMPILATION 5 JEUX
- KICK OFF 2
- FIGHTING SOCCER
- GREAT COURTS
- 3D GRAND PRIX
- GRAND PRIX 500.2

Pour AMSTRAD



KICK OFF

Pour GAMEBOY et NINTENDO



COMPILATION 4 JEUX
- KICK OFF 2
- FIGHTING SOCCER
- WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER
- MANCHESTER UNITED

Pour AMSTRAD

COMPILATION 4 JEUX
- KICK OFF 2
- FIGHTING SOCCER
- WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER
- MANCHESTER UNITED

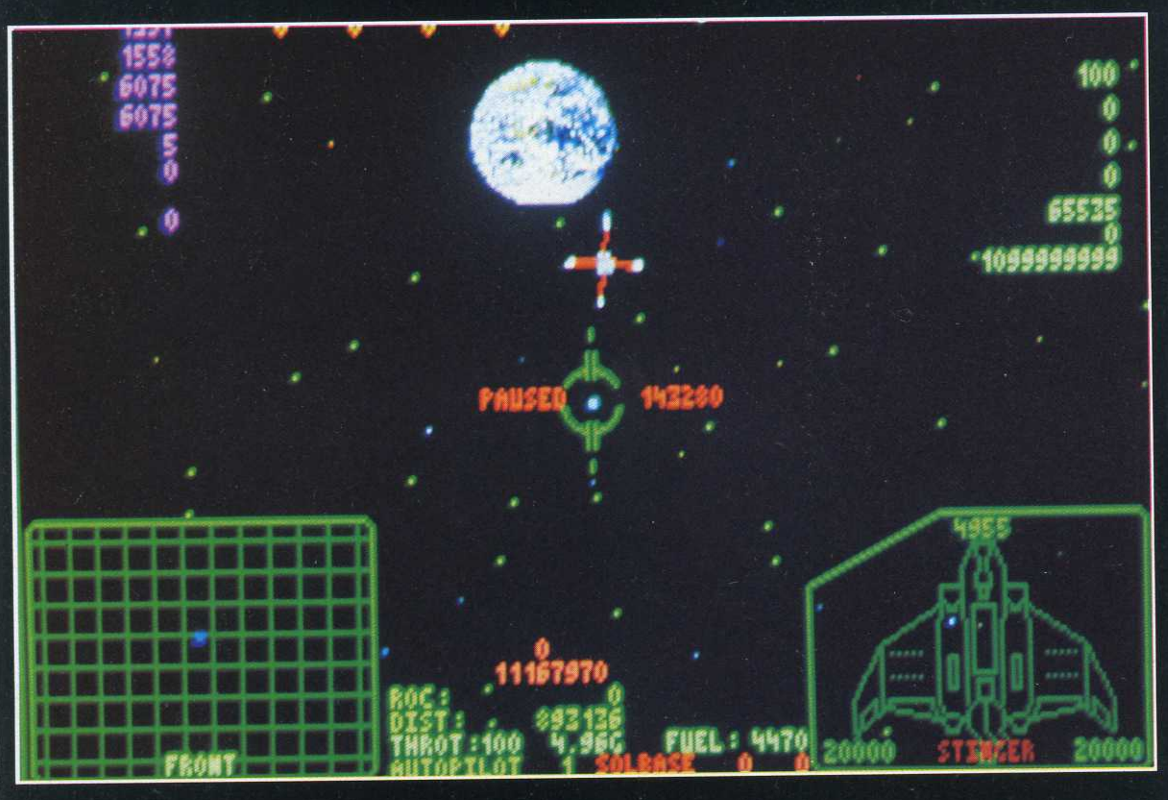
Pour AMIGA, ATARI ST et PC 5 1/4 et 3 1/2

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

MANTIS : XF5700 [...]

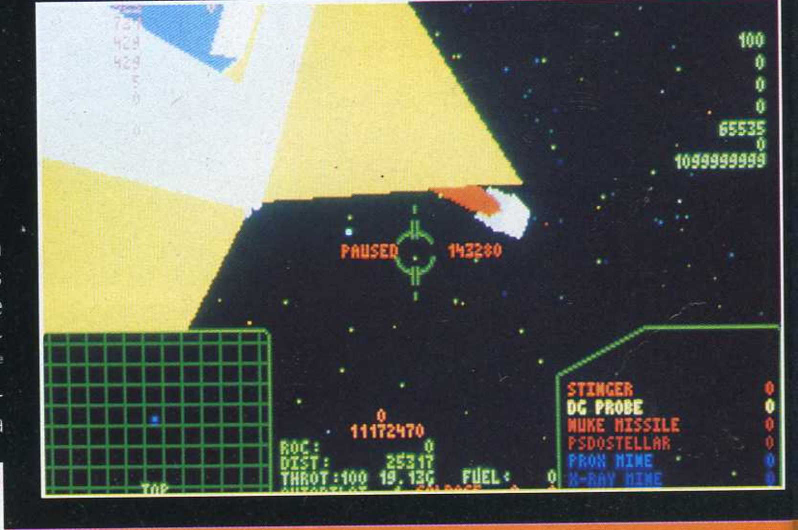
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Bien que ce jeu ressemble beaucoup à Elite, son seul point commun avec ce grand hit est le thème de l'exploration spatiale. Mantis est davantage un jeu de rôle futuriste qu'un jeu de combat pur. Vous avez plus de 100 missions, de plus en plus difficiles, impliquant des ennemis dont l'intelligence, déjà très élevée au départ, s'améliore au cours du jeu. Le jeu débute avec une introduction où vous voyez une présentatrice du journal télé lire les dernières nouvelles. Soudain, une créature ressemblant à une mante religieuse l'attaque... et arrête ainsi les actualités. Cette créature destructrice à lancé l'offensive contre la race humaine.

Elle se reproduit et se développe à l'intérieur des corps humains, les délaissant une fois sa croissance achevée (ça me rappelle curieusement une série de films dont le 3e épisode est sorti il y a peu...). Le vaisseau XF5700, surnommé Mantis, a été conçu par le gouvernement pour défendre la Terre.

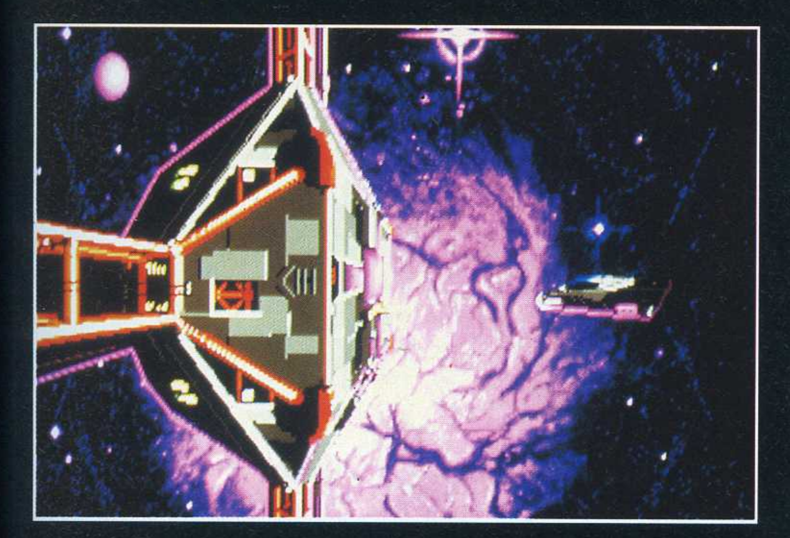
La destruction totale a été évitée de peu lors d'une attaque nucléaire des Sirons qui a fait plus de 3 millions de victimes. Les Sirons avaient cependant sous–estimé les ressources des Terriens et donc du FOE qui a envoyé le plus performant des vaisseaux. Le FOE a trois objectifs: développer un vaccin qui tuerait tous les oeufs existants et rendrait impossible cette gestation dans un corps humain; employer une force militaire pour chasser l'ennemi; et, enfin, former un bouclier de protection autour de la planète pour parer à une éventuelle attaque. Le jeu se déroule principalement dans l'espace, à bord du Mantis. Vous devez d'abord vous familiariser avec le tableau de commandes très perfectionné grâce à un



XPERIMENTAL FIGHTER



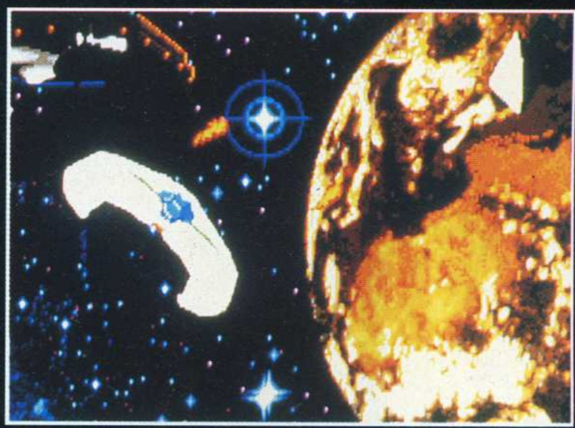
mode Training. L'équipement du vaisseau, allant des missiles nucléaires aux instruments de collecte des données, nécessite également une totale maîtrise. Plus vous progresserez et plus

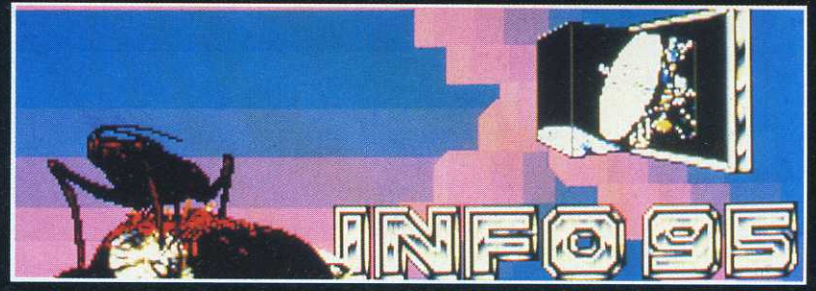


les défis seront ardus, par exemple quand les ennemis vous surpasseront en nombre. Vous aurez besoin de beaucoup de perspicacité pour démasquer les aliens insaisissables mais aussi pour piloter habilement. Des réflexes rapides et une utilisation judicieuse des armes disponibles seront les éléments clés de la victoire. Des écrans intermédiaires (décoration et remise des médailles, conversation avec des amis etc.) vous permettent de souffler un peu. Le jeu est en 3D avec plus de 5 Mo de voix et d'images digitalisées. Des séquences avec de vrais acteurs ont été filmées puis retravaillées. Une centaine d'effets sonores et musicaux contribue à l'ambiance. Enfin, une version CD ROM, prévue pour la fin de l'année, proposera encore plus de missions et de séquences cinématiques.









PREVIEW SUR PC ET AMIGA

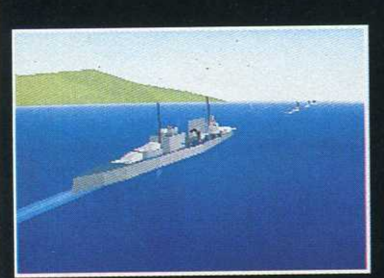
VERSION PC CD ROM, A VENIR

TASK FORCE 1942

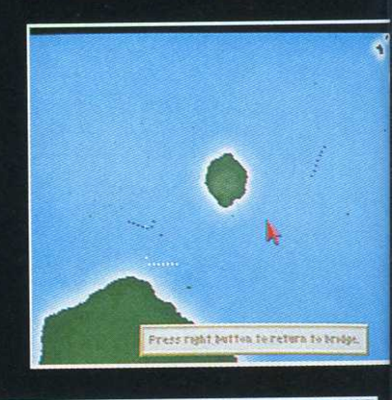
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

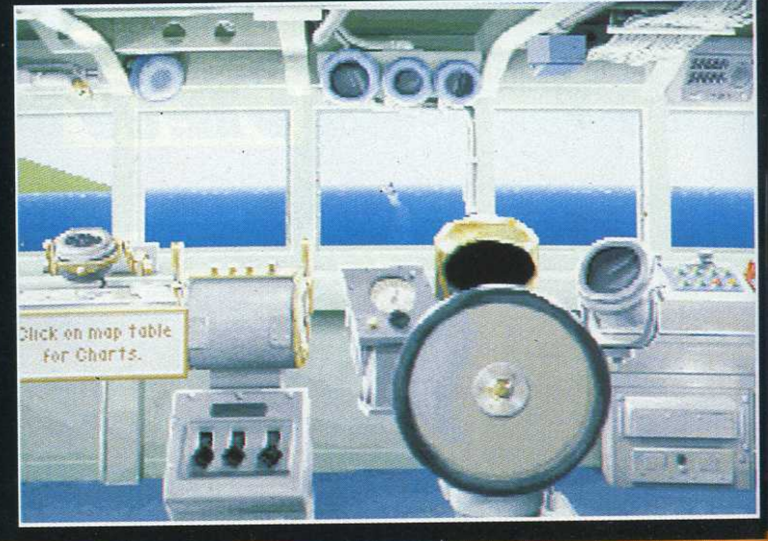
PREVIEW SUR PC, VERSION AMIGA A VENIR

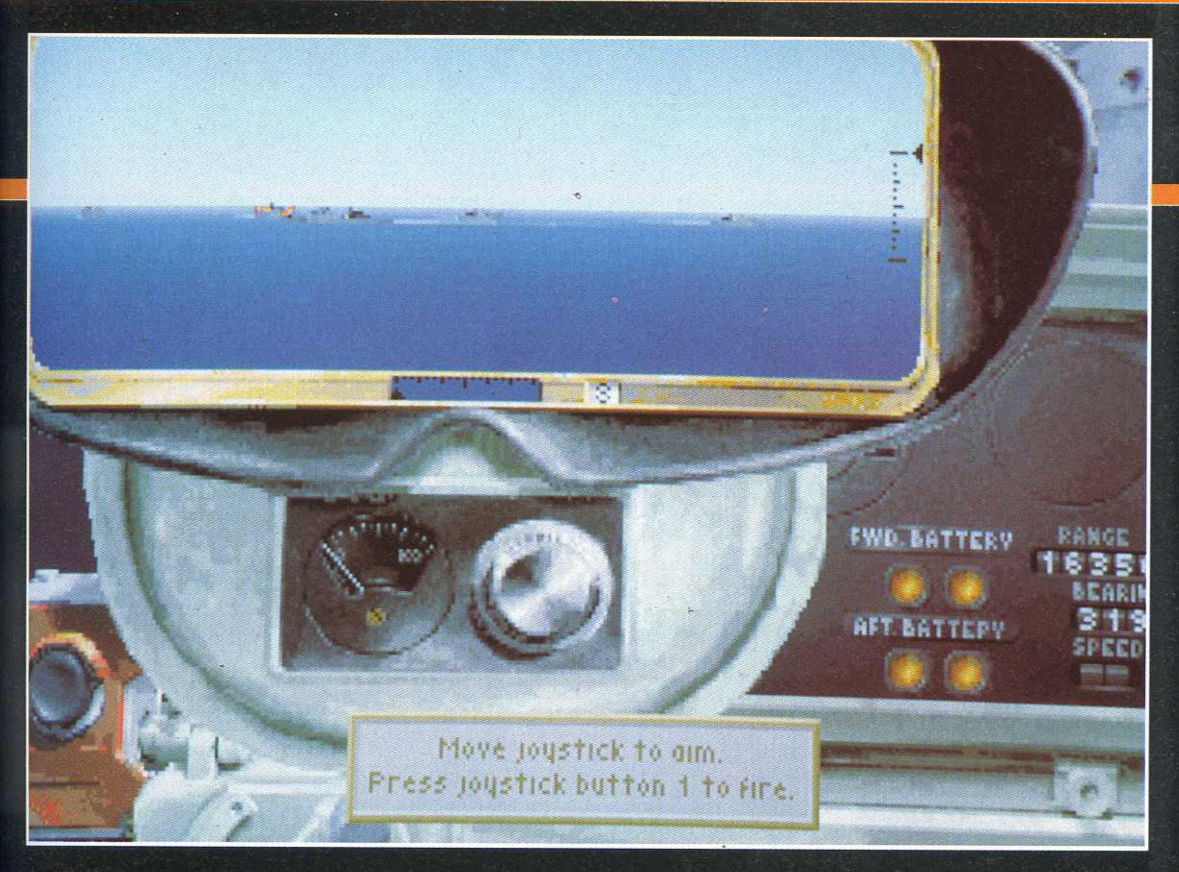


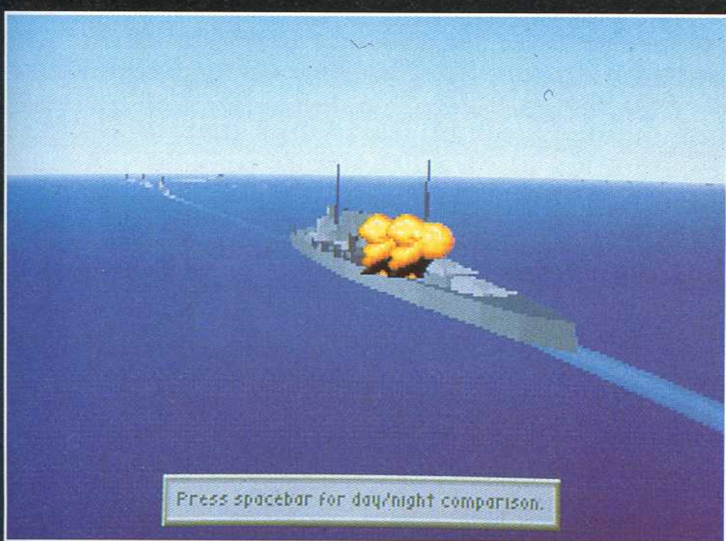


Task Force 1942 sera le premier épisode d'une série impressionnante de simulations de guerre, consacrée à la guerre du Pacifique pendant la Seconde Guerre Mondiale et complètement fondée sur les faits historiques. Les recherches minutieuses sur la Campagne de Salomon en 1942 vous font goûter aux frissons du commandement d'un détachement spécial de destroyers, croiseurs et autres navires de guerre. Le jeu est un mélange de stratégie pure et d'action. Une partie peut être joué sans qu'une seule torpille ne soit tirée, si vous placez votre flotte sur des positions assez fortes stratégiquement pour pousser les Japonais à se rendre. En tant que commandant, vous vous trouvez sur le vaisseau amiral où vous donnez vos ordres. Vous pouvez cependant aller à bord d'un de vos navires et diriger les opérations à partir de là. Comme dans la réalité, la victoire est déclarée quand l'une des parites se rend, ou si vous détruisez toute la flotte ennemie, ou encore si vous êtes touché. Les combats ont lieu aussi bien de jour que de nuit et toute la technologie de l'époque est à votre disposition pour vaincre l'ennemi. Utiliser un radar et savoir éviter de mauvaises conditions climatiques, font partie de votre travail. L'une des phases les plus excitantes est l'utilisation des torpilles. Comme dans Silent Service, vous devez prendre en compte les courants sous–marins et les mouvements des autres navires avant de lâcher une torpille. Les graphismes digitalisés, aussi bien que des scènes animées, donnent à ce jeu un impact visuel important. Vous pouvez avoir des vues aériennes de vos navires et de ceux de l'ennemi, avec une possibilité de zoom sur certaines cibles.

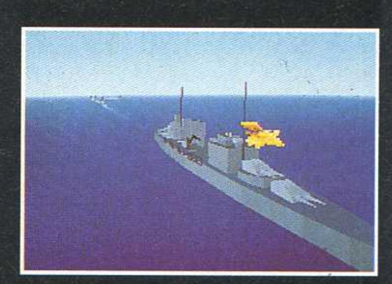




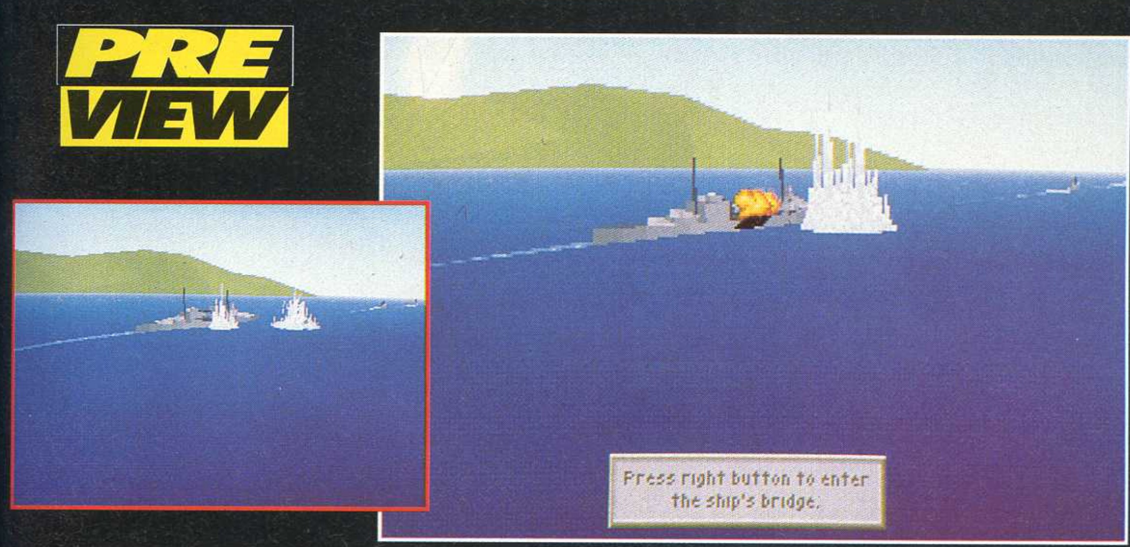

FWD. BATTERY
RANGE
AFT. BATTERY
SPEED
Move joystick to aim.
Press joystick button 1 to fire.


Press spacebar for day/night comparison.





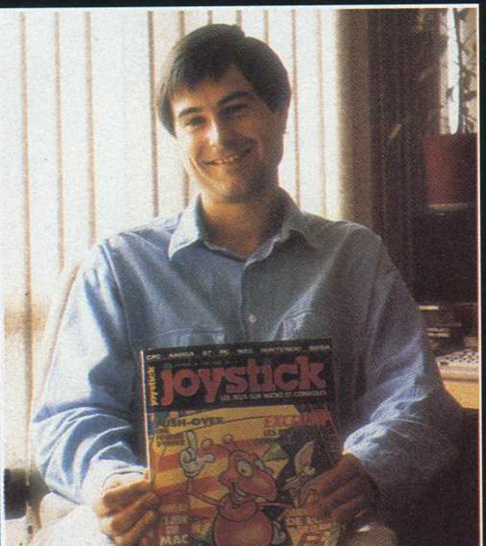
PRE VIEW


Press right button to enter
the ship's bridge.

INTERVIEW

DAVID BRABA

PROPOS RECUEILLIS PAR DEREK DELA FUENTE



David Braban

Le jeu est presque terminé, il ne reste qu'à ajouter de nouveaux graphismes et quelques effects sonores avant sa sortie prévue pour novembre. Bien qu'il ait l'air de n'être qu'une séquelle quelconque, Elite 2 ajoute véritablement une autre dimension au jeu original, aussi bien au niveau des graphismes et du jeu qu'au niveau de nouvelles idées. C'est le genre de jeu que vous n'apprécierez, qu'une fois bien plongé dans l'action. J'avais exprimé mes idées préconçues à David Braben quant à la possibilité qu'Elite 2 n'exploite en fait que le succès commercial du titre original, et rien ne pouvait être vraiment inédit pour améliorer l'intérêt déjà exceptionnel du jeu.

Il n'en est rien et mon entretien avec David n'a fait qu'amplifier mon impatience de le voir tourner. Bien sûr, les ingrédients du jeu restent les mêmes mais ils ont été combinés astucieusement, grâce à des techniques nouvelles, pour rendre le jeu vraiment unique. David Braban est un vétéran du métier et Elite est sans doute l'un des plus grands succès de jeux micros. Cela fait maintenant huit ans qu'Elite est sorti sur 8 bits et environ cinq ans sur 16 bits –qui n'a d'ailleurs pas été programmé par David !–. La dernière fois que je l'ai rencontré, c'est–à–dire il y a maintenant cinq ans, alors qu'il travaillait déjà sur Elite 2 (qui portera un autre nom à sa sortie), David a insisté sur le fait qu'Elite 2 ressemblerait bien sûr au premier épisode, mais que c'était en même temps complètement différent.

IL SE PASSE PAS MAL DE TEMPS ENTRE DEUX JEUX. QUE FAITES–VOUS PENDANT CES PERIODES ?

On a commencé à travailler sur Elite 2 depuis 1984 avec Ian Bell, mais le projet a été abandonné en 1986 car à l'époque, les micros n'étaient pas assez puissants pour atteindre les résultats que nous voulions. Depuis, Ian a continué seul sur le projet et en novembre vous verrez cinq ans de dur labeur. Ce que vous verrez dans Elite 2 est en fait ce que nous voulions faire dès le départ pour Elite 1, mais que la technologie de l'époque ne permettait pas.

Quant à moi, j'ai travaillé sur Virus sur 16 bits et Zarch on the Arcemedies dont j'ai presque terminé la version pour la Super–Nintendo. Elite sur Nintendo est également terminé et cela a pris un certain temps.

LA SORTIE D'ELITE 2 A MIS BEAUCOUP DE TEMPS, Y A–T–IL UNE RAISON A CELA ?

Comme je l'ai dit, la raison principale est la technologie. Dans cette version, je n'ai cédé à aucun compromis, ni sur les idées, ni sur la technique. En effet, des éléments tels qu'être secouru ou secourir d'autres vaisseaux, transforment ce jeu en une aventure épique, combinaison de shoot–em–up, de simulation économique, stratégique, guerrière etc.

LA GENERATION DES JOUEURS ACTUELS N'A PAS FORCEMENT GOUTE A ELITE 1, CELA PORTERA–T–IL CONSEQUENCE A ELITE 2 ?

Non, je pense que c'est un jeu à part entière. Il s'agit du même concept mais la réalisation est complètement différente.

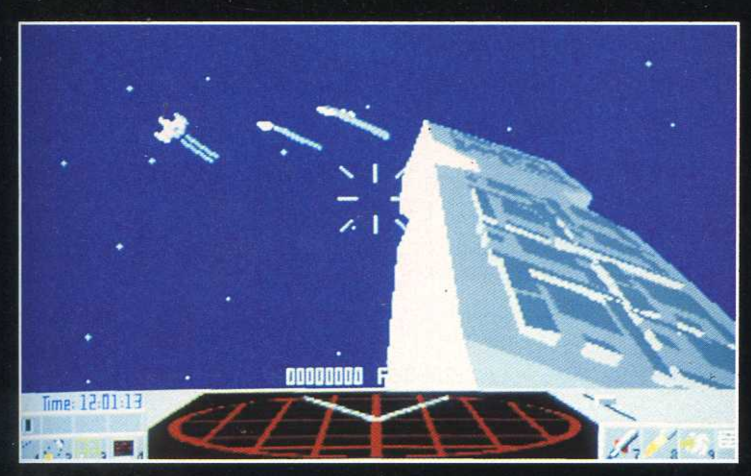
POUVEZ–VOUS ME DIRE POURQUOI VOUS TRAVAILLEZ POUR KONAMI ?

Je suis allé les voir l'année dernière quand le jeu était presque achevé. Je n'y allais que pour le leur présenter. L'un des problèmes, avec la plupart des éditeurs de softs Européens, est qu'ils n'en font pas plus aux Etats–Unis ou au Japon car ils se contentent d'accorder des licences. Je me suis personnellement beaucoup accroché avec les firmes pour lesquelles j'ai travaillé. J'avais entendu dire qu'au sein même de grandes structures comme Microprose, les différentes filiales se tapaient les unes les autres à bâtons rompus ("oh non, encore un truc nul qui vient d'Europe !"). Cela fait maintenant un certain temps et les choses ont probablement changé depuis, mais je voulais travailler pour une firme réellement présente



N : ELITE 2

PREVIEW SUR AMIGA



et cohérente sur le plan international. J'aurais bien sûr aimé travailler pour une firme européenne, mais aucune n'était prête à me satisfaire financièrement. A l'opposé, Konami détient un énorme réseau de distribution aux Etats-Unis et au Japon, et possède de nombreux bureaux en Europe. De plus, l'année dernière, Konami était le premier éditeur de jeux en terme de chiffre d'affaires, plus que Microprose, qui est quand même très loin d'être au bord du gouffre...

VOUS ETES DAND LE METIER DEPUIS LE DEBUT DES JEUX MICROS, QUE PENSEZ-VOUS, D'UNE PART DES STANDARDS DE JEUX ET DES PROGRAMMEURS ET D'AUTRE PART, DES MICROS DE PLUS EN PLUS PUISSANTS ?

Je pense qu'il y a une énorme différence entre ce qu'on peut programmer et ce que l'on voit sur le marché. On inonde le marché avec un jeu, on découvre finalement que c'est le bide total ou que ce n'est pas succès auquel on s'attendait, on crée à la va-vite un deuxième jeu juste pour combler les déficits et ainsi de suite... Les programmeurs travaillent alors de plus en plus rapidement pour gagner des revenus. Je vise là, à la fois les éditeurs que les programmeurs. Beaucoup de jeux actuels se ressemblent énormément. Tous les jeux sur Nintendo se ressemblent. Je le dis et le redirai encore et encore, mais pourquoi prétendre qu'un jeu comme Wing Commander ou qu'une quelconque simulation n'auraient pas leur place sur consoles aussi bien que sur micros ? La raison qu'avancent les éditeurs pour expliquer cet état de fait, est que le public consoles ne veut pas de ce genre de softs. D'ailleurs, quand j'ai présenté Elite pour la première fois, beaucoup de firmes l'ont "descendu" car il était trop différent des jeux dits populaires de l'époque. C'était trop sérieux et aurait nécessité de la part du joueur trop de temps pour s'y "imprégner". Ce fut le même problème quand nous avons proposé Elite sur NES ; ils disaient que c'était trop sophistiqué pour la cible. Je dois dire que j'ai la ferme intention de placer tous nos produits à Nintendo. Je les trouve très professionnels. J'ai entendu dire que Sega était "lunatique" et qu'il arrivait qu'ils arrêtent un projet, même s'il est presque fini, après vous avoir tout le temps encouragé.

J'ai beaucoup de respect pour les personnes qui, comme Archer Maclean, non seulement, consacrent énormément de temps à ses jeux, mais cherchent aussi à être vraiment créatives et innovatrices. Les jeux actuels se ressemblent vraiment trop. Même Lemmings qui était bien, ne m'a pas réellement impressionné. Je l'ai essayé à partir d'une démo jouable et après 6 niveaux, j'en avais assez. Je suis d'ailleurs surpris et heureux de constater qu'il n'y ait aucun clône d'Elite.

Le seul jeu que je trouve vraiment innovateur et que j'aime, est Populous. Depuis, plus rien. J'adore les simulations de courses et j'attends de voir Formula 1 sur PC. Interceptor d'Electronic Arts est un autre jeu que j'aime bien, ça ne vole franchement pas comme un véritable avion mais c'est marrant.

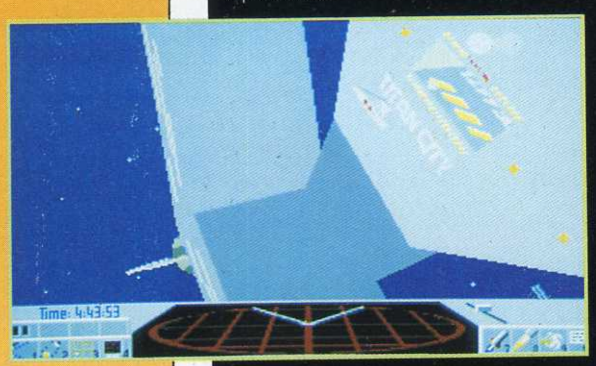


QUE PENSEZ-VOUS ET QUE SAVEZ-VOUS SUR LE FALCON D'ATARI ?

J'entends pas mal de choses à propos des nouveaux développements chez Atari mais je dois admettre que je suis très cynique et sceptique. Ce qui achèvera (définitivement) l'Amiga et le ST, c'est un micro vraiment évolutif. Le PC est à l'heure actuelle très bien pour ça : vous pouvez améliorer votre configuration et continuer à utiliser vos vieux jeux ; mais le système n'est pas encore parfait. L'Amiga est bien pour son système d'exploitation et son environnement multi-tâches. Avec les PC, comme il y a tellement de paramètres à configurer, cartes graphiques, écrans, co-processeurs, souris etc. et tant que tout ça ne sera pas réellement

SUITE ELITE 2...

standardisé, vous devez, lors de la création d'un jeu PC, tenir compte de millions d'options pour qu'il n'y ait aucun problème de compatibilité ou de configuration. Et c'est vraiment éprouvant.



AVEZ-VOUS OU ALLEZ-VOUS TRAVAILLER SUR CONSOLE ?
Je suis complètement là-dedans puisque vous verrez bientôt Elite sur NES et actuellement, je travaille sur deux autres jeux pour la Super-NES. Comme la plupart des programmeurs, j'écrirai tout le soft, puis le présenterai à Nintendo pour inspection et accord !

N'ETES-VOUS PAS LIMITE EN TRAVAILLANT SUR LA SUPER-NES ?
Non, non et non ! C'est une machine fabuleuse et je ne vois pas de raison de dire ou croire qu'Elite 2 sera moins rapide ou moins beau sur la Super-NES que sur un Amiga ou un PC. Les Japonais ont tendance à s'accrocher à un style ou à un genre de jeu et sont hermétiques aux idées nouvelles. C'est là que se situe la "limite", ce n'est sûrement pas à cause de la technologie. Quand vous verrez Elite 2 sur Super-NES, vous admettrez mon point de vue.

ELITE 2 AURA-T-IL UNE VERSION CD ROM ?
Oui, on espère l'adapter sur tous les standards et supports : CD TV, CDI etc.

TRAVAILLEZ-VOUS EN EQUIPE OU SEUL ACTUELLEMENT ?
Je réalise toute la programmation et je suis très fier de la fluidité de mes graphismes 3D. Je fais la version Amiga et ST et un ami fera celle du PC. Sur Amiga, certains écrans comportent jusqu'à 4096 couleurs et la version PC est développée en SVGA. J'ai fait appel à un artiste pour les panels graphiques et la forme 3D des vaisseaux ont été définis pour moi.

POURQUOI NE PAS AVOIR TROUVE UN AUTRE TITRE QUE "ELITE 2" ?
Il portera un autre nom qui est en cours d'enregistrement.

POUVEZ-VOUS DECRIRE ELITE 2 ?
Le jeu est scientifiquement "correct". Même si vous ne pouvez pas dépasser la vitesse de la lumière, vous avez la possibilité d'accélérer le temps !! C'est un jeu original mais fait de telle façon que toute une galaxie est simulée dans le moindre détail. L'idée est que les Hommes se sont répandus sur un rayon de quelques millions d'années lumière et que le reste de la galaxie est encore inexploré.
Au début du jeu, vous sortez d'une station spatiale gigantesque. Vous commencez dans un simple vaisseau et grâce aux menus, vous pouvez obtenir un assortiment de cartes extraites d'atlas astronomiques. Le côté économique du premier Elite reste présent mais ne constitue plus l'élément essentiel du jeu.
Par exemple, vous pouvez atterrir dans chacune des principales villes qui sont très détaillées. Si vous visitez Londres, vous verrez Big Ben, à Paris, vous verrez la Tour Eiffel.
Actuellement, je ne suis pas encore fixé sur le moyen que vous utiliserez pour voyager, probablement sur un aéroglisseur. Bien que vous puissiez voyager en hyper-espace en comprimant le temps, vous pouvez, si vous le préférez, rester dans le même système pendant tout le jeu. Vous pouvez acheter ou vendre des produits, pirater. C'est une aventure continue dans laquelle, quand vous êtes à quai, vous pouvez lire les tableaux d'affichage et devez user de votre jugement pour saisir une offre car elle pourrait vous apporter un profit énorme. Dans le premier jeu, tuer quelqu'un n'entraînait aucune modification ; ici, votre acte est enregistré, et les événements se déroulent en conséquence. Vous pouvez attaquer un vaisseau pirate et le détruire mais sans que vous ne le sachiez, vous avez pu être vu par quelqu'un qui a prévenu la police ! Vous devez donc agir avec subtilité et ruse. C'est un jeu beaucoup plus "intelligent".

Toutes les planètes principales ont été dessinées précisément avec de vraies techniques astronomiques et j'ai réalisé cette partie en collaboration avec une importante université. J'ai étudié la façon dont pouvait évoluer l'Univers. Par exemple, grâce une routine spéciale dans le programme, les matières qui gravitent autour d'une planète sont fragmentées selon des lois scientifiques (masses) ; les températures d'une planète sont également prises en compte, ainsi que l'effet gravitationnel et la présence





INTERVIEW





des gaz. Tout ceci peut paraître bien technique mais quand vous écrivez un jeu spatial, pourquoi ne pas le faire de manière réaliste ! Avec toutes ces facettes et bien d'autres encore, vous pouvez estimer si la planète est vivable. N'importe quand dans le jeu, vous pouvez visualiser le système solaire et observer chaque étoile d'une constellation. (c'est décidément un jeu très éducatif). Bien que le jeu puisse paraître un peu lourd, vous pouvez jouer comment cela vous plaît. Vous disposez également des plans de batailles où vous pouvez situer les vaisseaux dans une zone. Comme l'univers est si vaste qu'il vous faudrait plus d'un an pour en faire le tour, vous pouvez accélérer le temps. Or, comme tout se passe en temps réel, si vous accélérez le temps, les événements changeront. Tout est aléatoire et un événement n'aura jamais lieu deux fois. Le jeu est beaucoup plus réaliste qu'Elite 1. Il y a beaucoup de marchandises, beaucoup plus que dans le premier, à acheter et vendre et dont la valeur varie suivant la planète. Par exemple, vous êtes en train de suivre un vaisseau et vous savez qu'il transporte une grosse cargaison de nourriture ; aussitôt qu'il sera a quai, la valeur de la nourriture chutera, alors, si vous avez aussi de la nourriture à vendre, vous avez intérêt à atterrir avant lui ! Vous rencontrerez d'autres vaisseaux que vous pouvez ou non combattre. Certaines marchandises sont interdites sur certaines planètes, si vous êtes pris par la Police Spatiale, elles vous seront saisies ! Le jeu est une véritable simulation de la vie. Au lieu de commercer, vous pouvez trouver plus lucratif le transport des personnes. Grâce à une liaison satellite, vous recevrez et enverrez des messages et pourrez ainsi apprendre qu'un groupe de touristes cherche à visiter un système solaire particulier, contre une bonne rémunération...

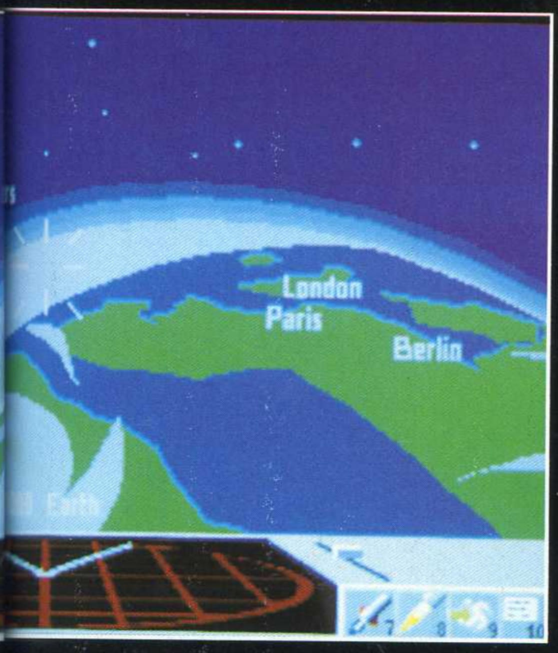
Quand vous vous serez bien établi, vous pourrez acheter des vaisseaux plus grands et plus puissants mais en même temps, vous deviendrez la cible des pirates de l'espace. Comme les grands vaisseaux sont plus lents et qu'ils nécessitent beaucoup plus d'énergie, vous devrez établir un plan de vol pour que chaque voyage soit profitable. Pour gagner rapidement de l'argent, vous pouvez rejoindre la Space Air Force pour accomplir des missions ; vous obtiendrez alors non seulement de l'argent mais aussi des décorations. Vous pouvez même employer des mercenaires et des pilotes qui vous protègeront des attaques.

Le jeu est entièrement géré à la souris et les menus vous permettent de visualiser les plans des galaxies, la valeur des marchandises etc. Piloter est relativement simple mais attaquer un vaisseau l'est beaucoup moins. La célèbre séquence d'accostage n'est pas aussi difficile que dans Elite, mais est aussi efficace.

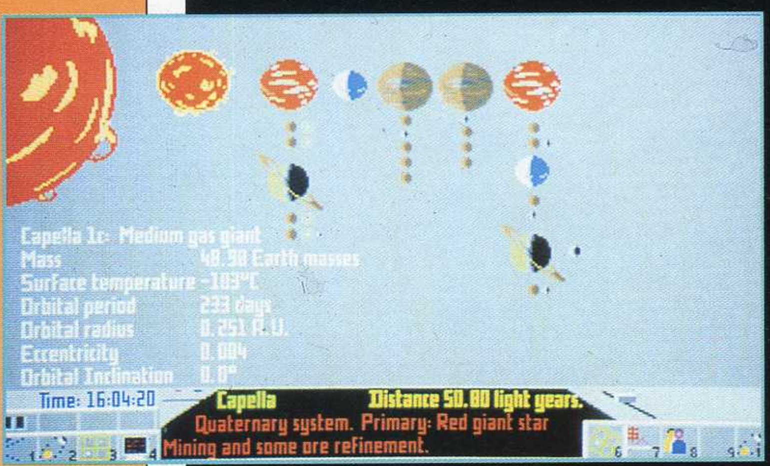
Il y a beaucoup d'objectifs. Vous pouvez par exemple, visualiser dans une fenêtre les vols qui ont été annulés. Un contrôle du trafic en quelque sorte. Il peut alors être avantageux si vous arrivez à convaincre les voyageurs de le faire sur votre vaisseau. Vous pouvez également avoir un contact direct avec les autres vaisseaux et informer leurs passagers sur votre destination pour qu'ils puissent éventuellement continuer leur voyage avec vous.



Les dégâts causés lors des combats constituent une autre facette du jeu. Vous aurez besoin d'aller dans une station spéciale pour réparer, contre de fortes sommes, et c'est également là que vous pourrez effectuer toutes les améliorations sur votre vaisseau. Vous pouvez soit acheter un plus grand vaisseau d'occasion, soit un vaisseau tout neuf mais vous devez prendre en compte le fait qu'un nouveau vaisseau ne tombera pas en panne avant longtemps mais qu'un vaisseau plus vieux, bien que moins cher, vous causera bien plus de problèmes. Si vous tombez en panne dans l'espace, vous devez attendre qu'un autre vaisseau



SUITE ELITE 2...



vienne vous secourir, et espérer qu'il sera amical. Votre situation, dans une zone civilisée ou sauvage, joue également beaucoup sur vos chances de survie. Plus vous voyagez et plus les zones traversées seront sauvages. Vous pouvez jouer tout le jeu dans une zone en sécurité en faisant des petits profits, mais les récompenses seront plus fortes si vous explorez les mystères de l'espace; bien sûr, les risques sont également plus importants.
Le vaisseau que vous contrôlez est "intelligent", il vous suffit de lui dire ce qu'il doit faire : l'ordinateur saura quand tirer un missile, et comment ajuster tous les paramètres. Dans la vie réelle, vous ne pourriez pas voler dans un vaisseau que l'ordinateur contrôlerait ainsi. L'intelligence artificielle du programme est importante.

QUELS ELEMENTS DU JEU PREFEREZ-VOUS ?
Comme je l'ai déjà dit, je pense que la vitesse à laquelle tourne le jeu est la plus rapide que nous ayions jamais vue pour un soft utilisant des graphismes bitmap et vectoriels. Les événements ont lieu continuellement, même si vous ne faites rien. Quand vous passez assez près d'une station spatiale, vous pouvez voir un vaisseau charger et décharger sa cargaison. Les événements se déroulent dans des milliers de systèmes solaires et modifient continuellement les données du jeu. Vous pouvez même atterrir à Londres et regarder le soleil se coucher ou observer les lunes de Pluton ; tout cela est la reproduction exacte de la réalité. Toutes ces choses valent, je suis sûr, les recherches, le temps et les efforts qui y ont été consacrés. Parce que nous ne sommes pas limités en matière de mémoire, le jeu est interminable. Même chaque personnage est défini par ses propres caractéristiques et bien que vous n'en rencontriez pas en face-à-face, vous pouvez discuter avec eux par l'intermédiaire des liaisons vidéo/audio. Grâce à la routine que j'ai écrite, des millions de planètes/systèmes sont générées et sont complètement différentes les unes des autres.
J'ai élaboré une palette d'immeubles pour couvrir la surface des planètes, mais comme la génération de cette surface aléatoirement, il existe des millions de combinaisons possibles. Tout se modifie en temps réel et les conditions climatiques jouent un rôle majeur, de même que la position du soleil projettera de manière exacte les ombres des immeubles ou des vaisseaux.
Tout est à l'échelle. Si vous visitez une planète, vous ne voyez pas immédiatement un objet mais celui-ci devient de plus en plus grand.
La façon dont les planètes ont été dessinées et représentées est impressionnante. Saturne et ses anneaux et Mars et ses taches rouges peuvent être inspectées.
Le jeu sera très facile à jouer.
Les différentes versions, selon l'ordinateur, seront faibles bien que les possibilités de chaque machine seront exploitées au maximum. Vous pourrez aussi diminuer la qualité des graphismes pour augmenter la vitesse d'exécution sur les micros les plus lents.
Enfin, les multiples vaisseaux et les stations spatiales évitent la lassitude.

Y A-T-IL UNE PROBABILITE DE VOIR UN ELITE 3 ?
Non. Maintenant que j'ai créé ce programme pour générer rapidement des graphismes, je voudrais arrêter et me consacrer à un jeu avec des monstres ! Mais une série d'aventures en data-disks reste envisageable. Cela empêchera le piratage car pour utiliser ces datas, il faudrait le jeu original ; ou alors il faudrait un jeu piraté pour pouvoir jouer aux data-disks piratés... Le système graphique que j'ai écrit est complètement innovateur et je l'utiliserai beaucoup à l'avenir. Mais j'utiliserai toujours pour programmer ce que la technologie permettra de mieux, bien que l'Amiga ait encore une longue vie devant lui. Auparavant, je programmais sur ST, mais maintenant c'est l'Amiga !

ENFIN, UN MOT SUR LE PIRATAGE !
Il tue le marché des micros, c'est pourquoi tout le monde se tourne vers les consoles. J'ai entendu dire que le Danemark était le pire en ce domaine. Pour Elite 2, le manuel est vraiment indispensable car les paramètres du jeu sont très nombreux. Le piratage est un état de fait. Les protections sur disque ne servent à rien mais j'ai plus d'un tour dans mon sac !

INTERVIEW



DISPONIBLE SUR AMIGA
A GUERRE DES ETOILES
Comme si vous y étiez
Navigation dans les champs d'astéroides
explosion d'un vaiseau
photos d'écran
Mindscape vous offre la plus impressionnante
simulation de combat intergalactique jamais effectuée.
A vous de relevez ce défi, alors cramponnez
vous sur votre manche à balai.
GEN D'OR 97% TILT HIT
"Ce jeu est l'égal du meilleur des films de science fiction
(guerre des étoiles, startreck . . .) le jeu de la décennie! Gen 4"
WING COMMANDER
La plus incroyable simulation de combat en 3D
ORIGIN
We create worlds.
AdLib SOUND
Distribué par UBI SOFT
MINDSCAPE INTERNATIONAL
M I N D S C A P E
Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente

AMERICAN TALE

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Ce jeu est une adaptation du film Fivel et le Nouveau Monde. Ce programme, très visuel, avec des écrans digitalisés tirés du film, est, en fait, composé de plusieurs jeux et d'une intrigue interactive. Fievel Mousekewitz est le personnage principal, voyageant de lieu en lieu, discutant et jouant avec d'autres personnages. Comme c'est une souris très intelligente, il sait jouer aux cartes, résoudre des énigmes... et s'évade d'un piège-à-rats géant conçu par des chats hors-la-loi, dans les rues de New York. Les dessins sont si réussis que l'on dirait un vrai dessin animé. Les dialogues se font à partir d'une sélection de questions/réponses. Trouver des objets utiles est une des clefs de la progression mais d'abord, vous devrez résoudre une énigme pour obtenir l'objet. Si vous n'avez pas vu le film, ne vous inquiétez pas, le scénario vous sera raconté quand vous arrivez dans une ville du

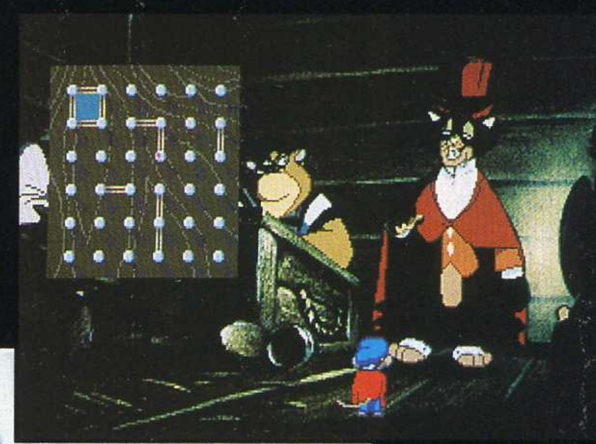


news • previews

Far West : vous devez aider Fievel à retrouver sa famille et à déjouer les plans diaboliques des Mott Street Maulers ("les Miauleurs de la Rue Mott") et du gang de Cat R. Waul. Fievel doit chasser les chats des rues de New York au début du siècle, puis, à l'aide de son ami tigre, Willie Burp, déjouer le piège-à-rats géant pour pouvoir gagner l'épreuve de force du Far West.

PREVIEW SUR AMIGA (1 MEGA) ET PC (SEPTEMBRE)





DARK HALF

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Adapté du film et du roman de Stephen King, the Drak Half ("La Part des Ténèbres"), raconte l'histoire du jumeau diabolique, George Stark, de l'écrivain Thad Beaumont. Comme Thad, écrivain de romans d'horreur à succès, vous êtes plongé dans un mystère psychologique à cause de votre jumeau maléfique qui commet des meurtres et des crimes dont vous êtes accusé. Pour vaincre ses pouvoirs, vous devez fuir la police, trouver des indices et découvrir le secret de la Part des Ténèbres. C'est seulement à ce prix que vous pourrez prouver votre innocence, sauver votre famille et réduire George à néant à







news • previews





tout jamais. Le jeu se déroule en Nouvelle Angleterre de nos jours, et au début du jeu, vous avez une vision de votre frère tuant une jeune femme. Pendant le jeu, d'autres visions vous tiendront au fait des agissements criminels de votre alter–ego. L'interface est gérée à la souris avec les actions à accomplir : regarder, marcher vers, parler à, voyager vers, fermer, pousser etc. Vous pouvez même effectuer des actions en combinant plusieurs mots. Vous devrez fouiller chaque lieu, récolter le maximum d'indices et interroger tout le monde. Presque tous les écrans sont entièrement animés ; vous pouvez entrer dans un bar en ville, prendre un verre et parler avec le barman. Les écrans fixes avec des informations pertinentes apparaitront si vous déchiffrez tous les indices cachés dans le jeu. Capstone est une firme qui détient beaucoup de licences de films pour des adaptations sur micro, qui laissent généralement à désirer. Espérons que celle–ci sera aussi bonne que le roman de Stephen King !



PREVIEW SUR PC



CONSPIRACY

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



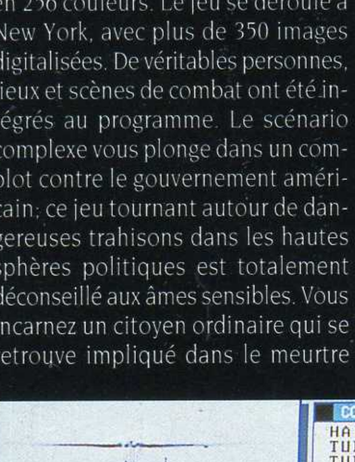


PREVIEW SUR PC



Ce jeu d'aventure, dans le plus pur style des thrillers qu'auraient pu écrire les Maîtres eux-mêmes, Hitchcock et Le Carré, est le premier jeu entièrement digitalisé en 256 couleurs. Le jeu se déroule à New York, avec plus de 350 images digitalisées. De véritables personnes, lieux et scènes de combat ont été intégrés au programme. Le scénario complexe vous plonge dans un complot contre le gouvernement américain; ce jeu tournant autour de dangereuses trahisons dans les hautes sphères politiques est totalement déconseillé aux âmes sensibles. Vous incarnez un citoyen ordinaire qui se retrouve impliqué dans le meurtre d'un agent de la CIA, en fait commandité par un groupe de financiers mégalos. Durant 24 heures, le jeu vous fera voyager de Wall Street à l'Empire State Building, en passant par les taudis des ruelles et des docks de la ville. Vous devez éviter la CIA et rester loin de la police pour retrouver sept fichiers primordiaux pour prouver votre innocence et qui vous permettront par la même occasion de démasquer les vrais commanditaires du meurtre. Une interface très élaborée et sophistiquée, avec de très nombreuses options, vous permettra de vraiment plonger dans ce jeu de mystère et d'intrigue.

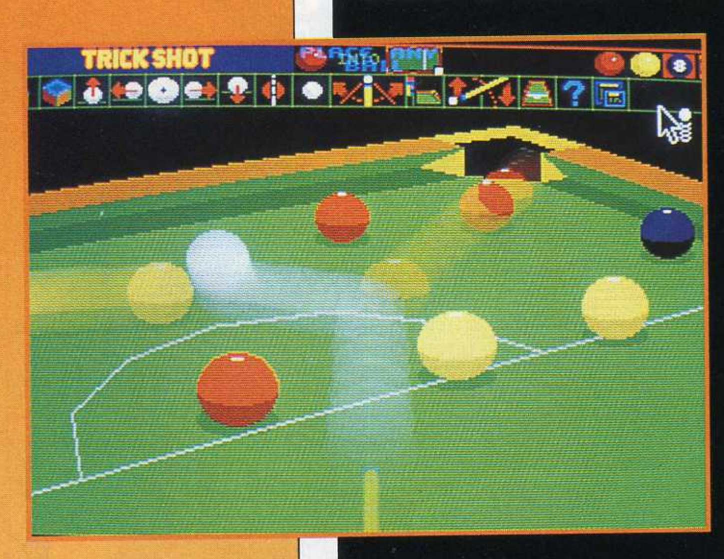


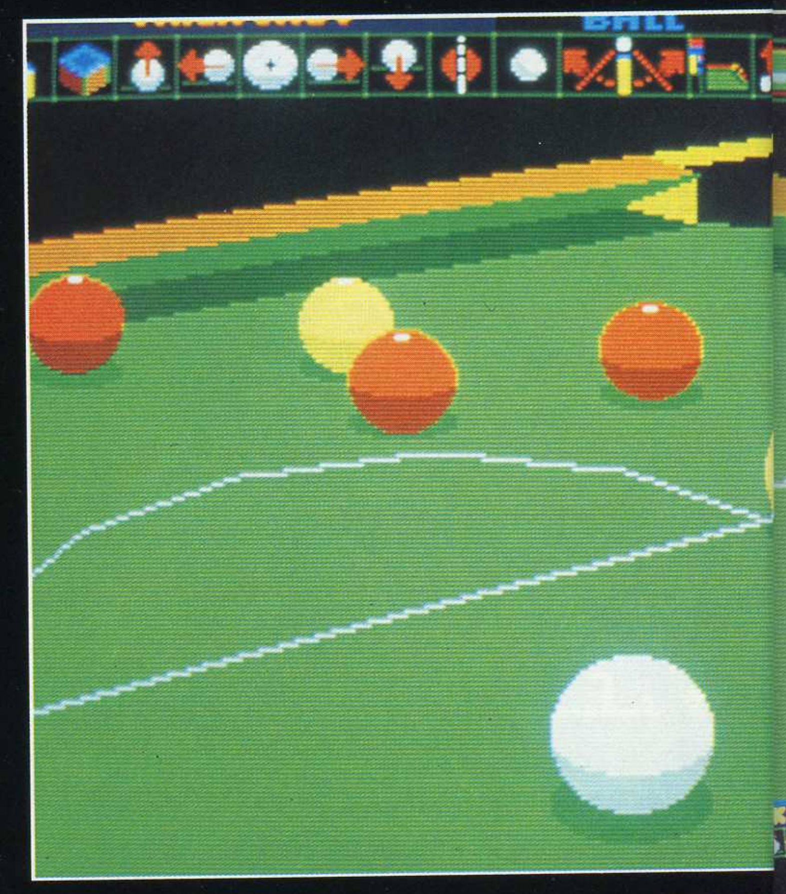




BILLARD AMER

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



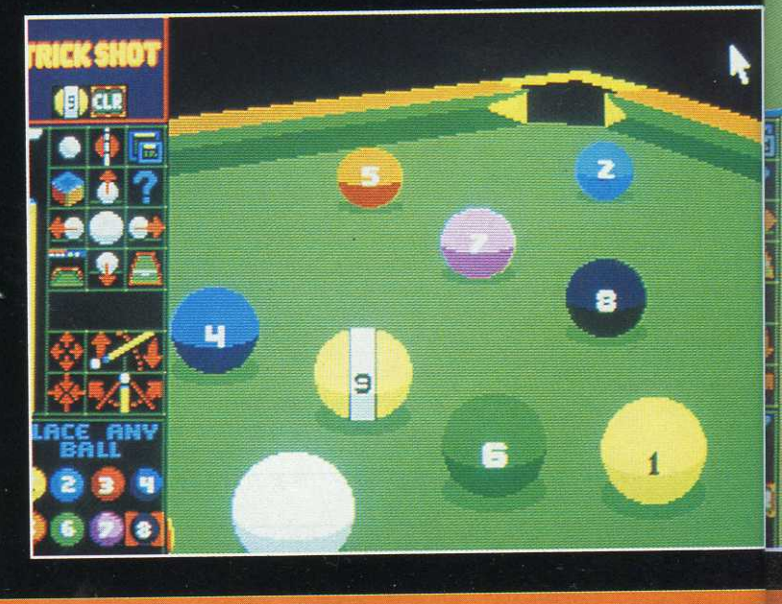


Ce jeu qui "suit" Jimmy White's Snooker, lui ressemble comme deux gouttes d'eau, car il possède la même présentation et la même approche. Cependant, comme les règles sont différentes, il bénéficie de caractéristiques qui lui sont propres.

La table et les boules sont plus grandes mais tout reste proportionnel: 8 boules anglaises et américaines plus 9 autres (boules rayées classiques et boules colorées avec les numéros). L'interface identique à Jimmy White's Snooker permet une rotation de la table et un zoom sur l'endroit où se trouvent les boules. Le "trou" visé se met en surbrillance quand vous sélectionnez un coup, et la force du coup est facilement dosable. En fait, l'unique effort à faire est d'apprendre les règles propres au billard américain. Vous devez rentrer les boules dans l'ordre croissant des numéros et si vous êtes très fort et que vous rentrez immédiatement la boule n°9, vous gagnez (mais, là, il faut être vraiment balaise ou avoir une chance de débutant !

Vous pouvez mesurer votre niveau en affrontant 20 joueurs différents avec leurs propres caractéristiques, soit en fait, 20 niveaux de jeu. Billard Américain peut également se jouer à deux et il y a un mode pour s'entraîner (réglage des coups, mise en place des boules, "replay" disponible sauf au cours d'une partie). Un mode tournoi vous permettra d'affronter jusqu'à 7 adversaires (di-

Virgin GAMES



RICAIN

rigés soit par le micro, soit par d'autres joueurs, la "répartition" micro/joueurs étant réglable). Si les 7 sont dirigés par le micro, vous ne tomberez jamais sur les mêmes adversaires. Les sauvegardes sont possibles (très utiles avant un coup difficile).

Ce jeu qui exige précision et habileté, bénéficie d'un musique "jazzy" qui traduit parfaitement l'ambiance intime d'une salle.

PRE VIEW

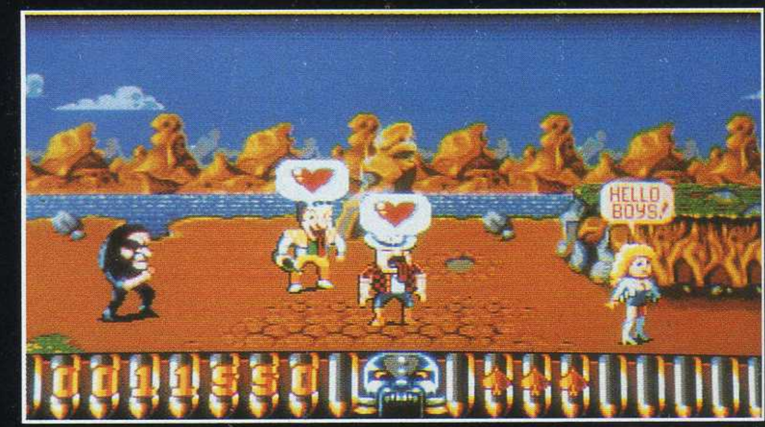
MOTORHEAD

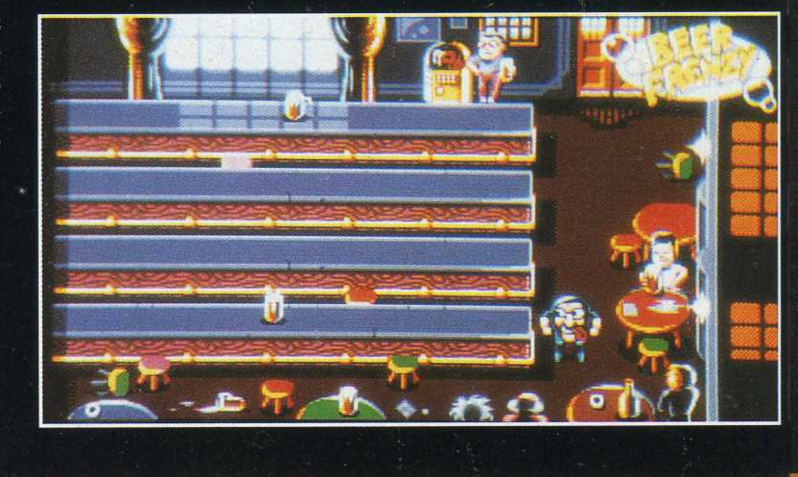
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Ce jeu écrit par Richard Costello qui nous avait déjà concocté Golden Axe, est un beat–em–up, sorte de Double Dragon contemporain, mettant en scène le célèbre groupe de hard–rock britannique Motorhead. Les membres du groupe, donc, ont été enlevés (NDC: ah! ah!

Enlevés! Lopettes!) et placés dans des lieux divers et variés qu'ils doivent traverser : Karakekill Village, Western Scene, Cathedrale, Acid/Rave party, Scrapyard, Rap City... qui sont bien sûr infestés de gens pas très gentils et même parfois "carrément méchants, jamais contents" ! Les combats se font principalement à mains nues, mais en fait, tous les moyens sont bons, dans le genre on a pas d'armes mais on a des idées : frapper sur tout ce qui bouge avec des guitares, manger des oignons pour avoir une haleine fétide (c'est encore plus efficace que le Baygon), utiliser des bombes qui nettoient tout l'écran d'un seul coup, se servir de canettes ou de bouteilles vides comme missiles (un peu comme dans Moktar)... A propos de boissons justement, et tant pis pour les sobres, boire de la bière ou









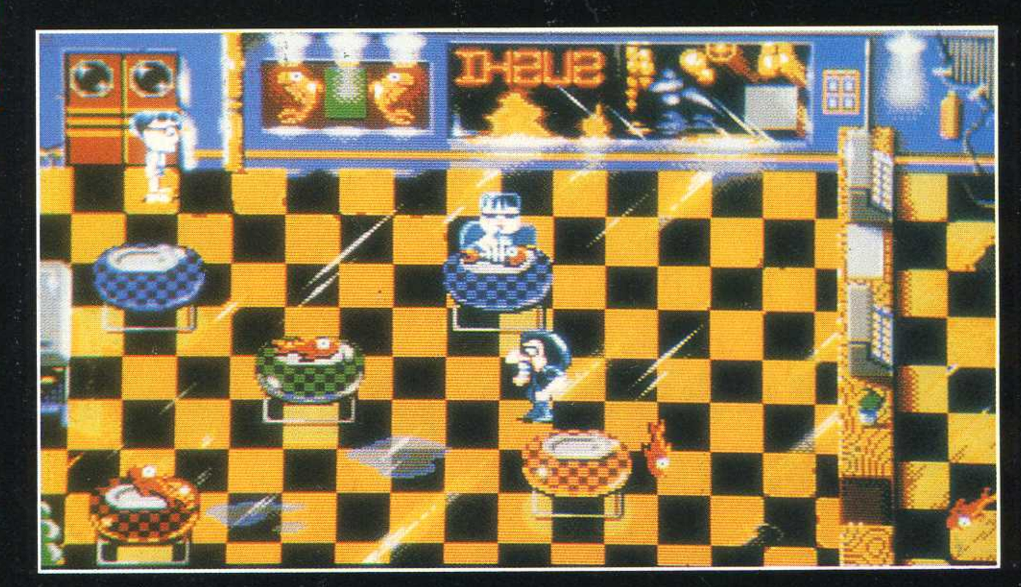
PRE VIEW




PREVIEW SUR AMIGA



du whisky est l'une des manières de vous régénérer. Beaucoup de sous-jeux/bonus agrémentent l'action entre les niveaux : s'enfiler un maximum de bières, prendre dans ses bras des groupies malgré leurs petits-amis, piquer de la nourriture dans un bar, gifler un serveur... mais le plus marrant de tous, saccager une chambre d'hôtel ! Tout cela se fait bien sûr en temps limité mais peut vous rapporter gros. Bref, ce jeu, servi par un scrolling horizontal et une musique hard-rock irréprochables, est bourré d'humour et il n'est pas rare de perdre à cause d'un fou rire en pleine action.











ABUS DANGEREUX

LE MAGAZINE DU CULTURE ET LES LOISIRS

LE N°2 EST SORTI!

- ☞ 16 PAGES GRAND FORMAT POUR RIRE JUSQU'AU <u>SANG</u> !
- ☞ UN REPORTAGE <u>EXCLUSIF</u> SUR LES AUMISTES !
- ☞ COMMENT GAGNER <u>ÉNORMÉMENT</u> D'ARGENT (TRÈS VITE): NOS CONSEILS (ET CA MARCHE VRAIMENT !)

EN VENTE PARTOUT

10F SEULEMENT

L'abus de modération est dangereux, à consommer avec alcool • Composition: Rire (naturel, garanti sans additif chimiques): 96% - Additifs chimiques: 1% (bon, ok, y en a un peu) - Additifs chimiques supplémentaires: 0,5% (ok ok, y en a beaucoup) - Grand Gadget Gratuit, un Père Noël en plastique avec un élastique qu'on remonte et qu fait paf-paf-paf en claquant des pieds par terre et en se dandinant de manière tordante: 0% - Rire pas trè naturel: 1% - Rire carrément malsain: 0,5% - Grossiéretés (b..., m..., c..., d..., e..., etc): 0,8% - Politique (à rir jusqu'à l'os): 0,1% - Excipient q.s.p.: 16 pages grand format pliées tellement n'importe comment qu'on a carré ment honte de le lire en public, mais on ne peut pas s'en empêcher, tellement on rit jusqu'à la mort, la preuve: "J le lisais, et puis je arrgghhhh" (feu Mme Tabitakatsankilomètdeux, Tours).

JIMMY WHITE'S SNOOKER

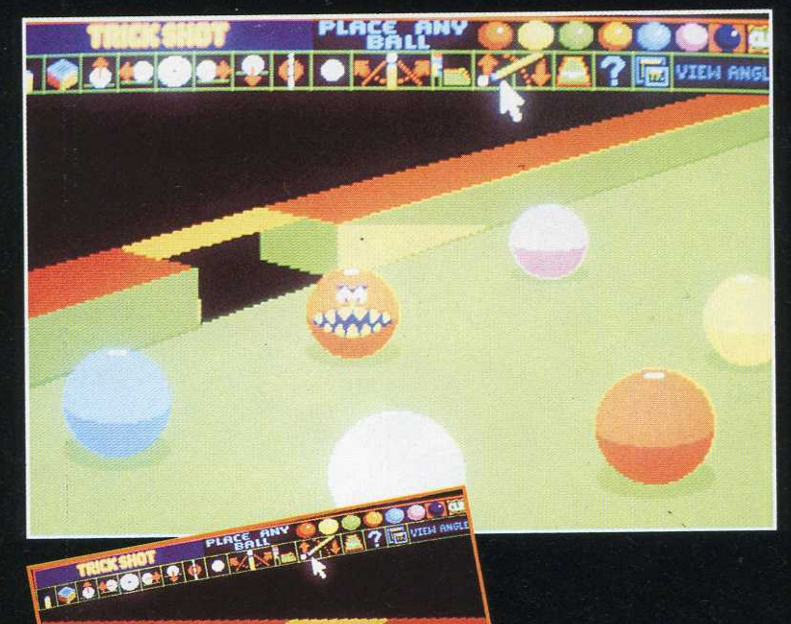
Enfin, La simulation de snooker arrive sur PC après son succès sans précédent sur Amiga/ST (même si une rumeur dit qu'Archer McLean, son programmeur, veut développer une séquelle, on voit mal comment il pourrait améliorer ce jeu déjà exceptionnel...). Jimmy Whites Snooker est, en effet, véritablement une simulation et non juste un jeu. De nombreuses caractéristiques comme une "rotative", un éventail complet,



voire exhaustif des coups/angles ou un déplacement de la balle exemplaire de précision et de réalisme, font de ce soft un must en la matière. On se croirait réellement dans une vraie salle... Et le réalisme est tel que c'est d'ailleurs un parfait outil pour observer un coup et s'entraîner pour une véritable partie. Même si vous n'êtes pas joueur de billard dans l'âme, la qualité de ce soft est si exceptionnelle que vous ne manquerez pas d'aller vérifier "en direct-live" sur une vraie table, si vous pouvez réitérer ce fameux coup qui vous a permis de triompher de Snooker, et dont vous êtes si fier ! Mais ne prenez surtout pas ce jeu au sérieux car les boules se permettront parfois de vous faire des grimaces ou de vous narguer!

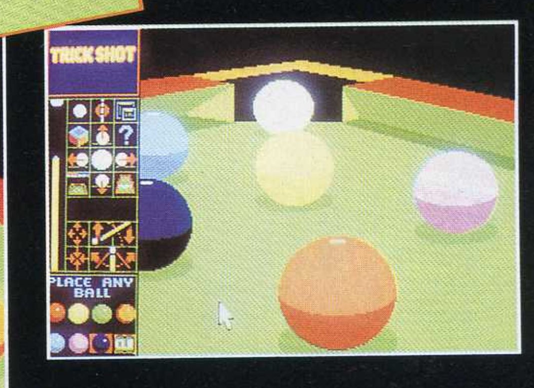
L'adaptation sur PC, très fluide et très rapide (Archer a d'ailleurs dû la ralentir !) n'a rien à envier aux versions Amiga/ST : sur 286, c'est même plus rapide que sur Amiga ! Utilisant la palette de couleurs standard de l'Amiga, Jimmy Whites Snooker accepte les principales cartes sons (Adlib & Sound Blaster)









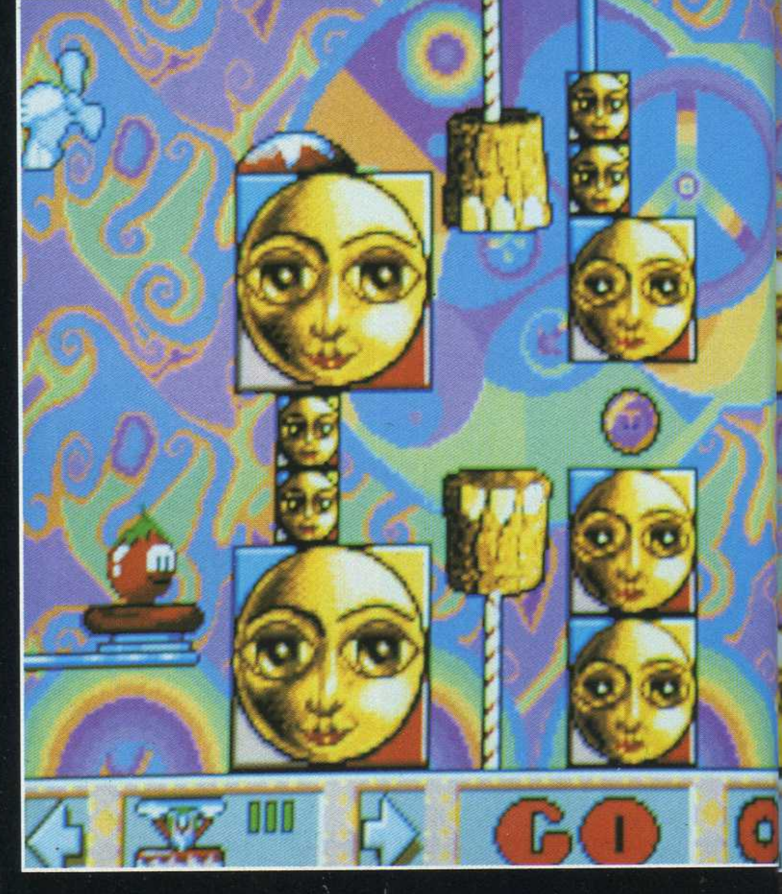




BILL TOMATO G

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



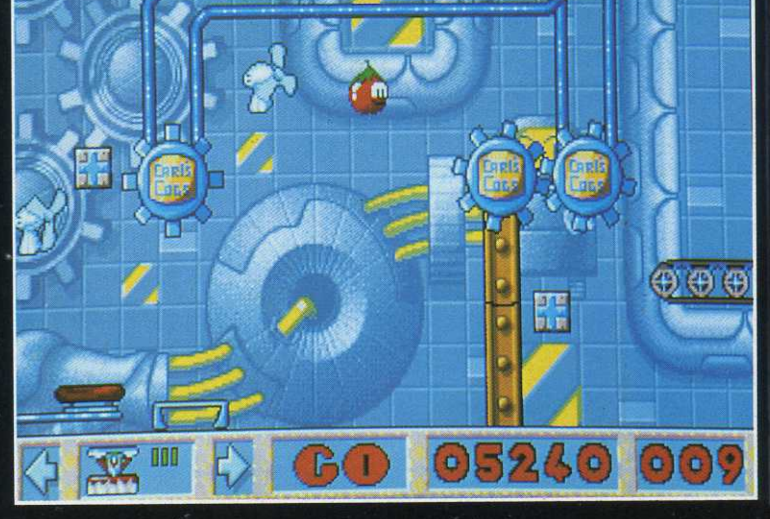


Bill Pullan qui a travaillé pendant deux ans chez Vector Graphics, sur des jeux tels que Empire Strikes Back et Bomber, et qui avait déjà conçu pour Psygnosis, Aquaventure, nous présente cette fois un jeu délirant.

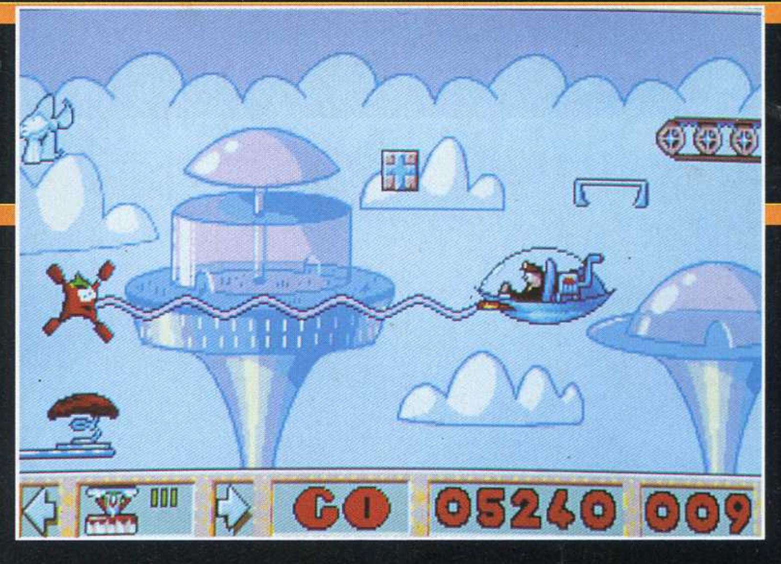
En bref, il s'agit d'un jeu de plates-formes mêlant puzzles et arcade. Le scénario est, c'est le moins qu'on puisse dire, assez loufoque : Bill Tomato doit sauver sa petite amie Tracey des griffes de Squirrel Sam avant que celle-ci ne soit transformée en... sauce tomate. Remarquez, il n'y a rien d'étonnant à cela puisque Bill et Tracey SONT des tomates ! Vous verrez d'ailleurs cet enlèvement lors de la présentation.

Pour sauver votre moitié (de tomate !), vous devez passer une centaine de tableaux en réussissant à traverser l'écran de la gauche vers la droite, sans dommage. La diversité des tableaux garantit l'intérêt et le dépaysement : Egypte, Psychédélique, Jungle, Machines, Sous-marin, Préhistorique, Cimetière, Espace etc. Chaque tableau vous réserve bien évidemment son lot de dangers et de monstres. En Egypte par exemple, vous tenterez de sauter de plate-forme en plate-forme en évitant





AME





pics, murs mouvants etc., dans les Vignes, des créatures bizarres comme des cochons volants. La variété des "monstres" est impressionnante, et chacun d'eux possède ses propres caractéristiques et des techniques offensives, redoutables – vous comprendrez ce que je veux dire quand vous rencontrerez Dragon Géant et autre Samourai...

Mais ce n'est pas un jeu de plateau classique, toujours en mouvement. En fait, au début de chaque tableau, l'écran est en quelque sorte en "pause", vous permettant de placer les nombreux objets et outils dont vous disposez : ventilateur, plate-forme, trampoline... pour construire un chemin fiable jusqu'à la sortie. C'est ici que se situe le côté puzzle du jeu –au cas où vous n'auriez pas suivi–. Un petit clic sur l'icône GO vous permettra de voir si vous avez placé ces outils judicieusement. Et même si vous avez trouvé l'utilisation exacte de chaque objet, il vous faudra beaucoup d'adresse et de réflexe pour éviter les méchants car vous ne possédez aucune faculté d'attaque (au passage, je vous rappelle que vous êtes une tomate). Les dix vies accordées pour chaque tableau ne sont vraiment pas de trop. D'autant plus qu'une fois le GO lancé, le temps jouera en votre défaveur... Trois types

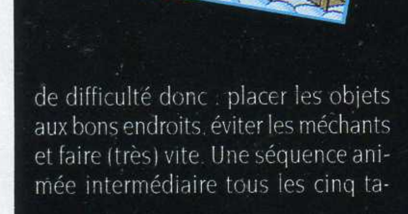
PREVIEW SUR AMIGA ET ST



Bill Pullan

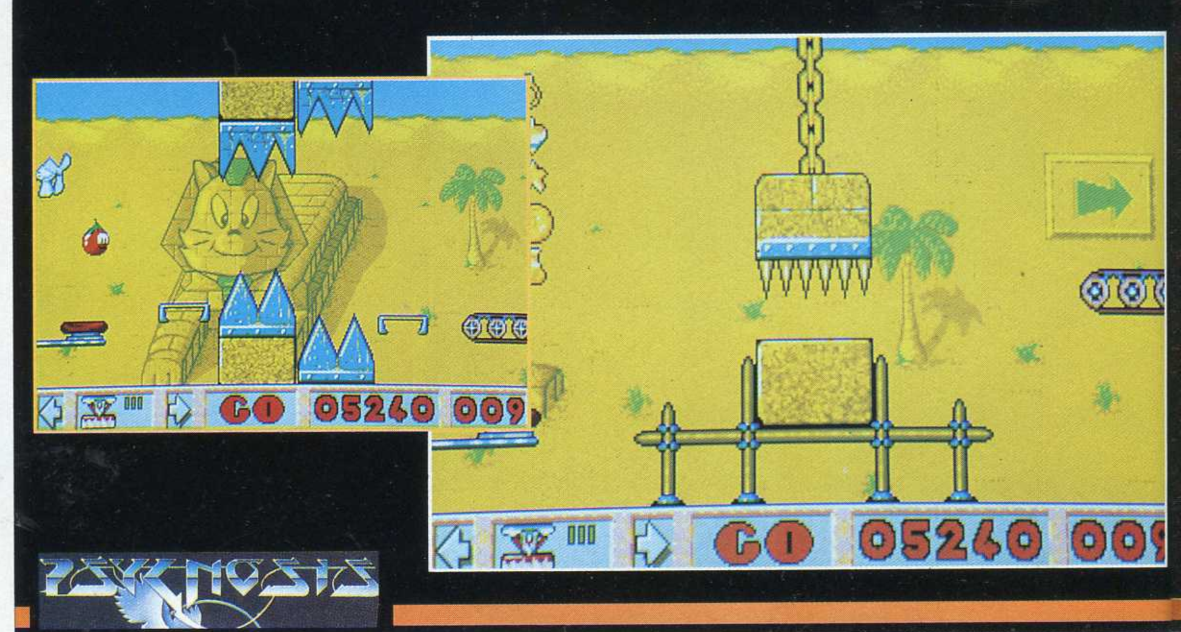


SUITE BILL TOMATO GAME...



de difficulté donc : placer les objets aux bons endroits, éviter les méchants et faire (très) vite. Une séquence animée intermédiaire tous les cinq tableaux, est la bienvenue pour vous permettre de souffler un peu.

Les graphismes style dessins animés, très mignons, et plus de 45 musiques, écrites par Mike Clark sur Protracker, promettent à ce jeu un brillant avenir, dont la sortie est prévue pour octobre.



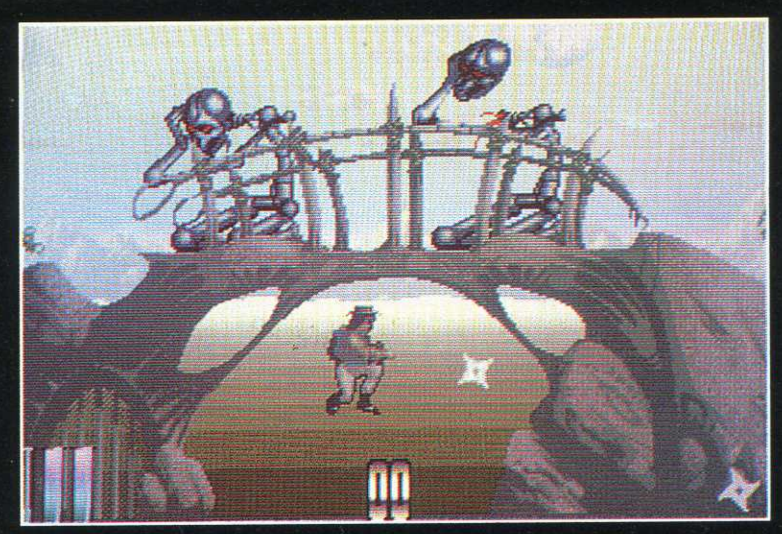
SHADOW OF THE BEAST III

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Quoi de neuf dans ce troisième épisode de Shadow of the Beast ? Justement, à part les graphismes et le scénario qui restent à peu près les mêmes, ce n'est plus un simple beat–em–up mais un véritable jeu d'aventure–action que nous propose Psygnosis. Ce troisième volet gomme les reproches qu'on a pu faire à propos de cette série car il est parsemé d'énigmes, de puzzles et de défis "intelligents" sur quatre niveaux, qui ne font qu'augmenter la profondeur du jeu.

Quelques exemples simples pour vous le démontrer.

Vous vous retrouvez, par exemple, devant un jeu de taquin géant formé de différentes espèces de poissons. Vous devez reconstituer la chaîne alimentaire des poissons entre eux (le plus gros mange le petit etc.)





pour n'obtenir à la fin qu'une seule espèce, inoffensive pour l'Homme.

Un autre exemple, vous vous retrouvez devant un château dans lequel vous ne pouvez pas pénétrer sans recevoir sur la tête une pluie de boules de feu. Il vous faut trouver un bélier à qui il manque une roue. Cherchez la roue, fixez–la, puis, en vous abritant, poussez le bélier contre la porte du château.

La qualité du graphisme n'a pas diminué, au contraire, puisque des sprites multiplex améliorent l'animation et l'interaction avec les objets et des centaines de couleurs apparaissent simultanément à l'écran. Au passage, sachez que les graphismes font à eux seuls 2 Mo. Quant à la musique, vous avez sept morceaux qui font 800 Ko. Bref le délire complet !

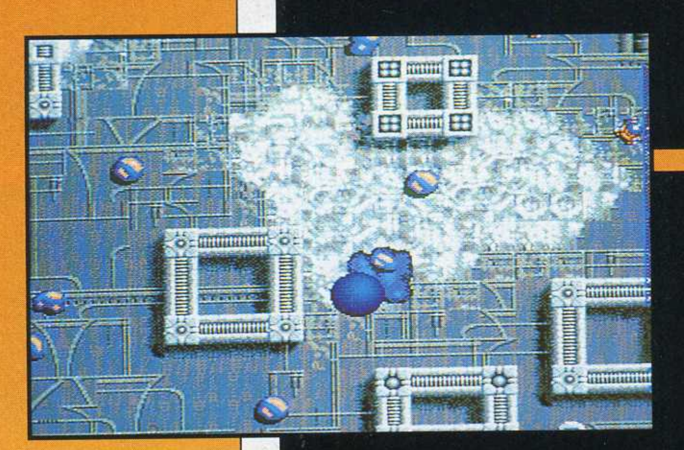


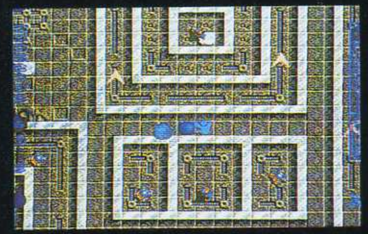
PREVIEW SUR AMIGA

PRE VIEW



CYTRON







REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Il s'agit d'un shoot–em–up avec un soupçon de stratégie que nous proposent deux programmeurs, pas très connus, du reste, puisque jusqu'à présent, ils n'ont écrit qu'un seul jeu pour Linel/Neocrone – un shoot–em–up qui est d'ailleurs passé complètement inaperçu.

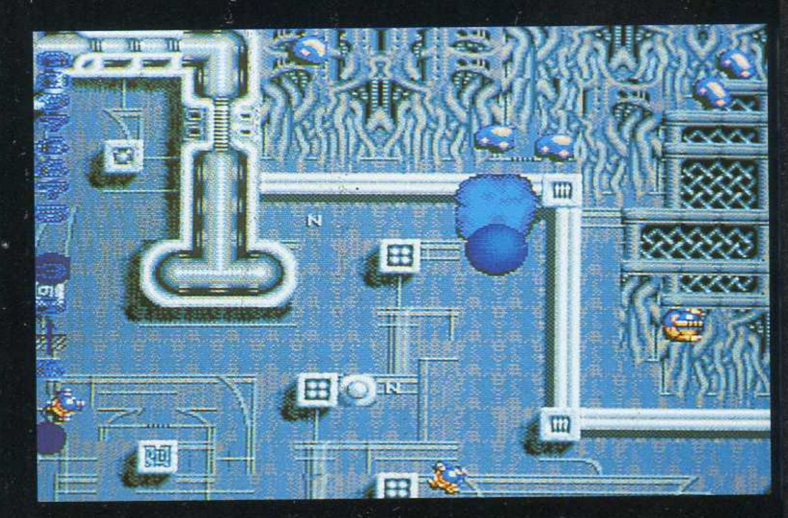
Le jeu se déroule dans un complexe de recherche scientifique top–secret où tout est désormais hors de contrôle, mais où l'on détecte néanmoins quelques signes de vies humaines.

Le gouvernement envoie donc un Robotron bénéficiant des dernières prouesses technologiques pour sauver ces scientifiques qui ont réussi, on ne sait comment, à survivre. Votre mission –si vous l'acceptez, Jim...– sera, je vous le donne en mille, de sauver ces pauvres malheureux (non c'est vrai ?) sur les 38 niveaux de ce complexe scientifique infesté : Bio–Tech, Reactor & Holographic..., chaque niveau possédant un nombre défini d'humains à sauver.

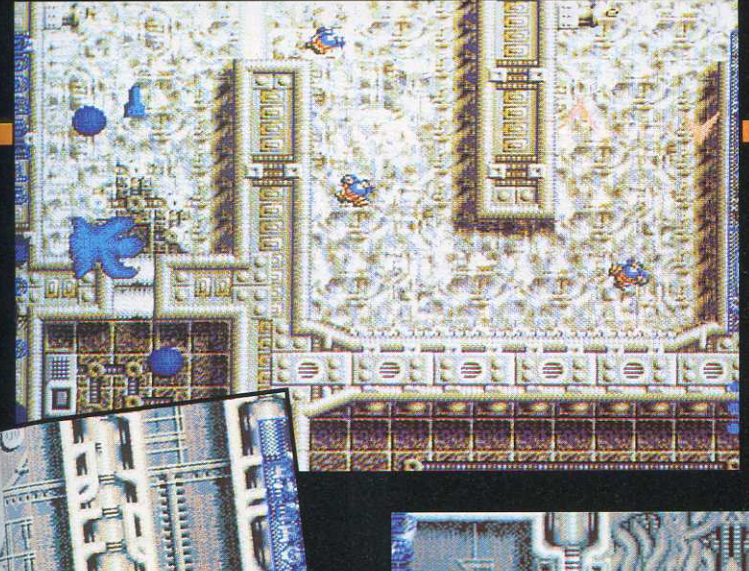
Le complexe contient en outre de nombreux niveaux secrets.

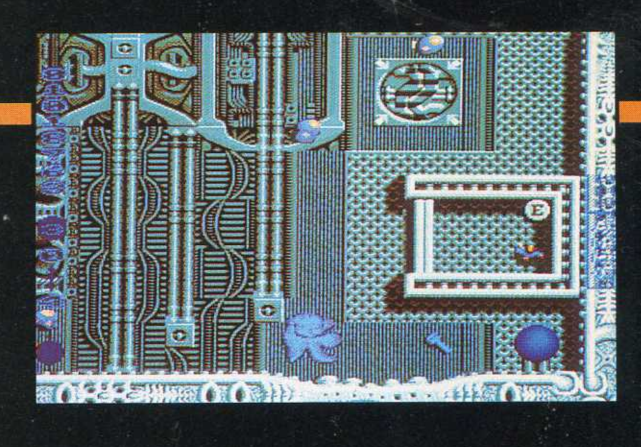
Cytron, le Robot que vous dirigez, possède des caractéristiques pour le moins surprenantes. Il peut en effet se dédoubler/partager en deux petits droïds ("un Cytron, tron, tron, deux petites marionnettes"..., bon j'arrête, l'heure est grave !), faculté très utile puisque parfois, les passages sont trop étroits pour le Robot initial, ou lorsque les commutateurs de pression doivent être activés par deux personnes en même temps. Mais il y a un hic, car si le Robot–en–un–morceau peut utiliser un très vaste éventail d'armes, dédoublé, il ne disposera que du pistolet–laser et des grenades (une arme chacun).

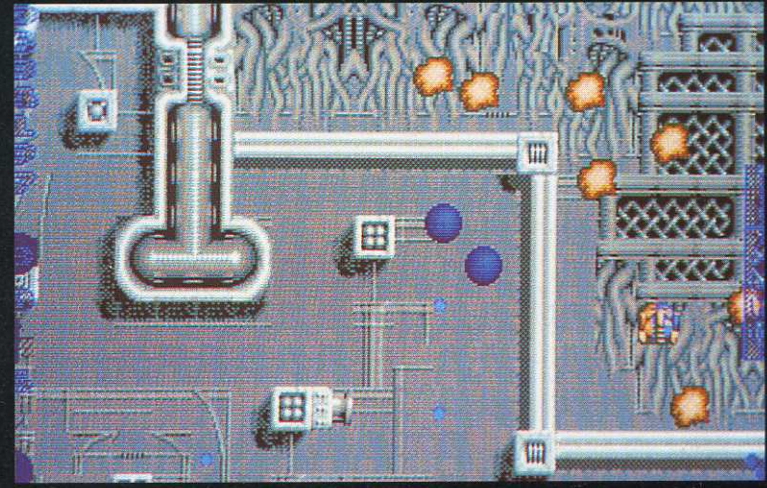
Heureusement, le maniement à la souris permet quelques cent vingt-









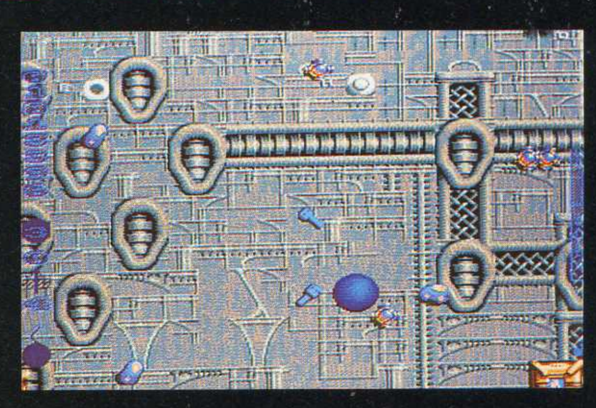




huit mouvements différents pour éviter les nombreuses créatures et droïds qui peuplent le complexe, et en cherchant bien, vous trouverez des moyens pour recharger vos batteries. Quelques subtilités malgré tout, dans ce jeu "pousse-toi-de-là-que-je-m'y-mette" (néologisme synonyme de "shoot-em-up") : quand vous tirez sur un miroir avec votre pistolet-laser, son rayon est dévié, vous permettant ainsi d'atteindre les malfaisantes créatures planquées dans des coins inaccessibles.

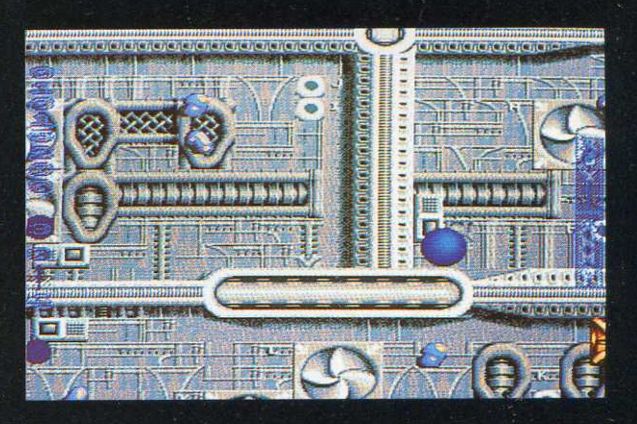
Cytron dispose également d'un autre outil remarquable qui lui permet d'obtenir une carte de la zone à traverser et de repérer les humains. Mais vous ne devrez faire appel à ces "stations d'informations informatisées" qu'à bon escient, car leur durée d'utilisation est limitée.

Enfin, ajoutons que la musique a été composée, pour notre plus grand plaisir, par Chris Hulsbeck.



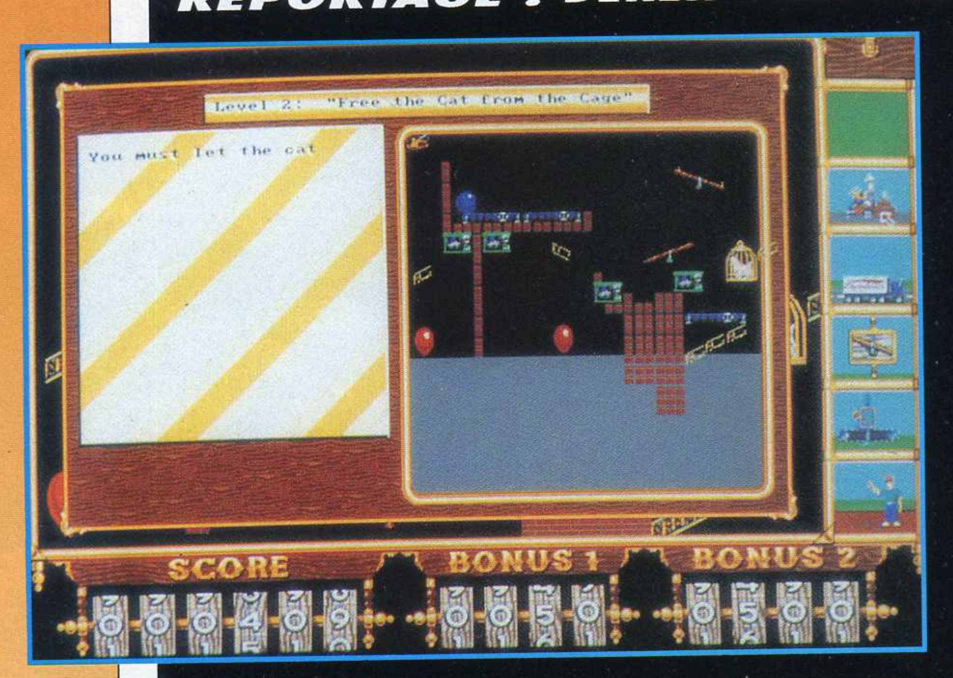


PREVIEW SUR AMIGA



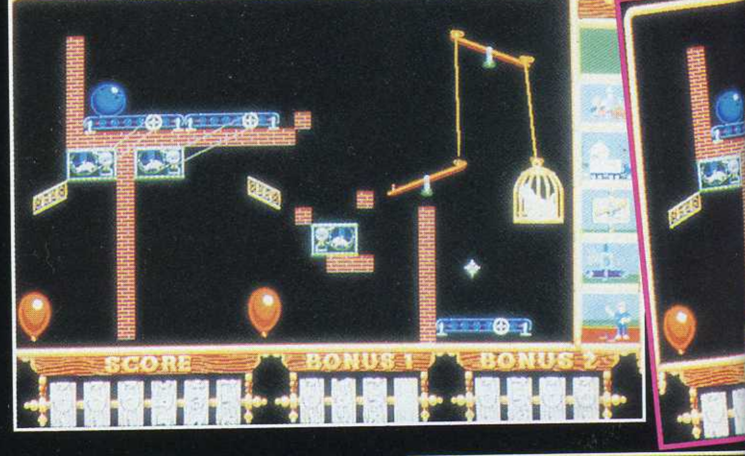
THE INCRED

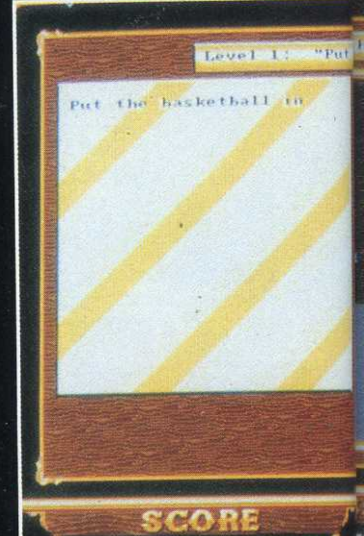
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Les jeux devenant de plus en plus complexes, les présentations et les graphismes flirtant de plus en plus avec l'art, il est toujours très surprenant de voir des jeux tout simples comme Lemmings, débarquer comme des bombes sur le marché. Récemment, Ocean est arrivé avec une idée équivalente en simplicité qui nous a tous captivés, une fois de plus. C'est au tour de nos grands frères d'Amérique d'entrer dans la danse, eux qui passent souvent plus de temps sur le côté visuel d'un logiciel, changent donc complètement de style et débarquent avec un soft aux graphismes simplistes, tellement dépouillés, que vous aurez du mal à croire que c'est un jeu Sierra. Après les quelques minutes nécessaires à l'assimilation du principe du jeu, vous tomberez accroc, comme tous les amateurs de jeux de réflexion du genre Lemmings-Push Over.

Si vous vous êtes toujours senti l'âme d'un inventeur et que tout môme, vous passiez votre temps à démonter le réveil et le grille-pain pour fabriquer un croisement des deux, vous allez être comblé avec les 100 problèmes qui vous attendent. The Incredible Machine, TIM pour les intimes, est un jeu de réflexion digne de l'Age des Ordinateurs où vous devez accomplir une tâche particulière à chaque tableau. Vous pouvez jouer contre la montre en mode un joueur ou deux joueurs. Dans le premier niveau vous trouverez 3 tapis roulants, un grand mur, un ballon de basket et une balançoire. Le but est de placer le ballon entre les deux murs. Le jeu est entièrement séquentiel, vous devez tout mettre en mouvement. En plaçant de nouveaux éléments à l'écran et en agençant ceux qui sont déjà présents, vous devez vous débrouiller pour accomplir la mission qui vous est donnée en début de tableau. A droite de l'écran se trouve la boite à outils, voici ce que vous pouvez en sortir (à chaque niveau les objets disponibles changent): si vous ouvrez le petit coffre, vous trouverez trois tapis roulants, 3 cages contenant des souris et des éléments d'échafaudage. La boite suivante contient la gomme qui vous permet d'effacer un objet. L'icone suivant permet de changer l'orientation des objets, par exemple, la balançoire avec le côté gauche vers le bas se retrouvera, après utilisation de cet objet, avec le côté droit vers le bas. Vous pouvez fixer les tapis roulants à des poulies et aux cages des souris qui se mettent à



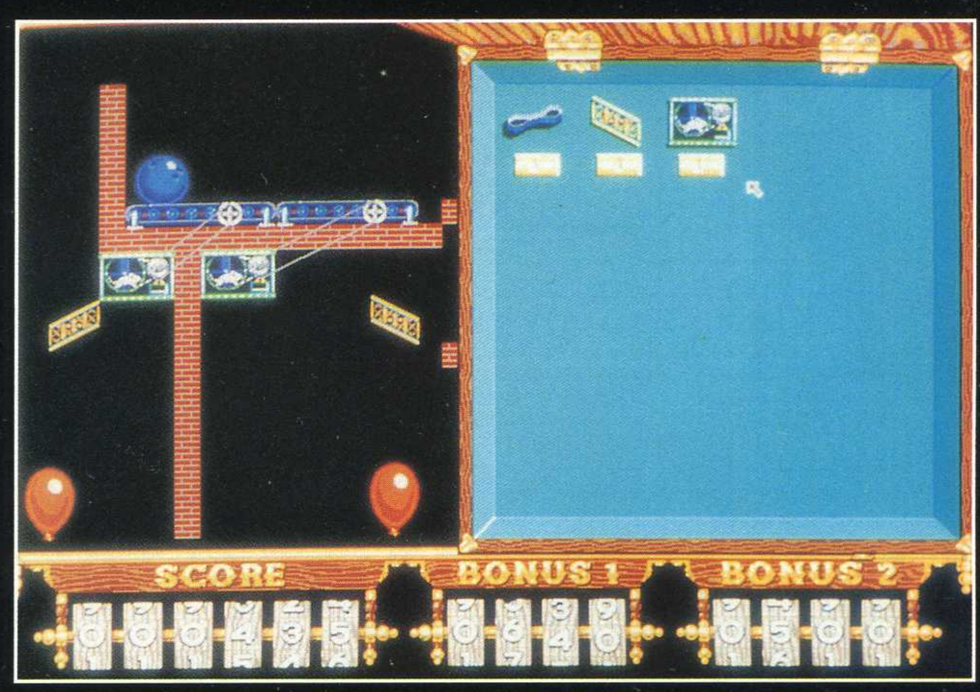




BLE MACHINE

courir, faisant avancer les tapis dans l'autre sens. Un autre icône vous permet de changer la taille de certains objets, comme les murs ou les tapis. Vous avez ensuite un bouton de start qui déclenche votre processus, votre machine.

Au niveau 1, vous devez, par exemple, agrandir les murs et placer trois cages à souris près des trois tapis. Puis placer les courroies sur les cages des souris et appuyer sur Start. Les 3 ballons vont alors commencer à bouger et l'un d'eux tombera sur la cage de la souris, qui va se mettre à courir faisant tomber l'autre ballon sur l'autre cage, et ainsi de suite, jusqu'à ce que le ballon rouge tombe entre les murs. Au niveau 2, vous devez libérer le chat de la cage où il se trouve enfermé. A l'écran, vous voyez des ballons avec des



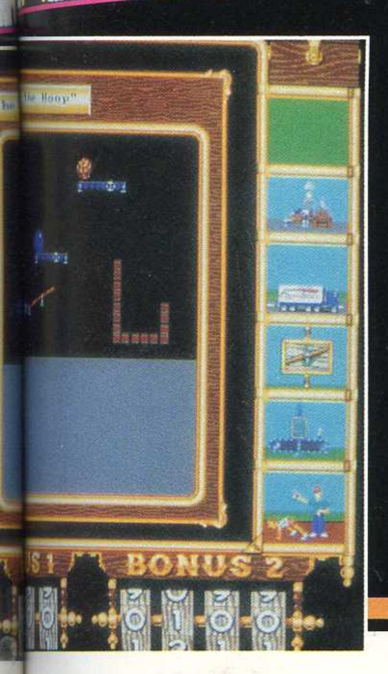
cordes, des leviers et des tas d'autres objets mystérieux que vous devrez agencer pour passer au niveau suivant.

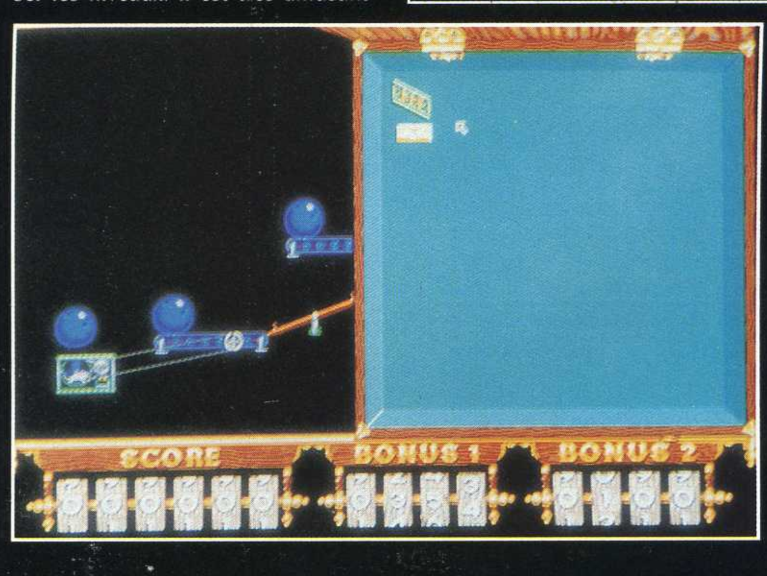
La difficulté dans Incredible Machine monte graduellement, à chaque fois, vous vous retrouvez avec de davantage d'objets ainsi que de nouveaux. Certains niveaux semblent complètement impossibles à résoudre, et comme d'habitude, c'est la solution la plus évidente qu'il faut utiliser pour réussir. The Incredible Machine fait tourner l'imagination du joueur qui se met àpenser à des machines infernales pour réussir à passer les niveaux. Il est très amusant d'assembler les balançoires, les roues, les personnages qui marchent, les balles qui tombent, les ballons, et tout un tas d'autres mécanismes qui interagissent tous entre eux. Ce jeu est vraiment passionnant et vous fera brûler pas mal de matière grise.

PREVIEW SUR PC ET AMIGA

PHOTOS SUR PC

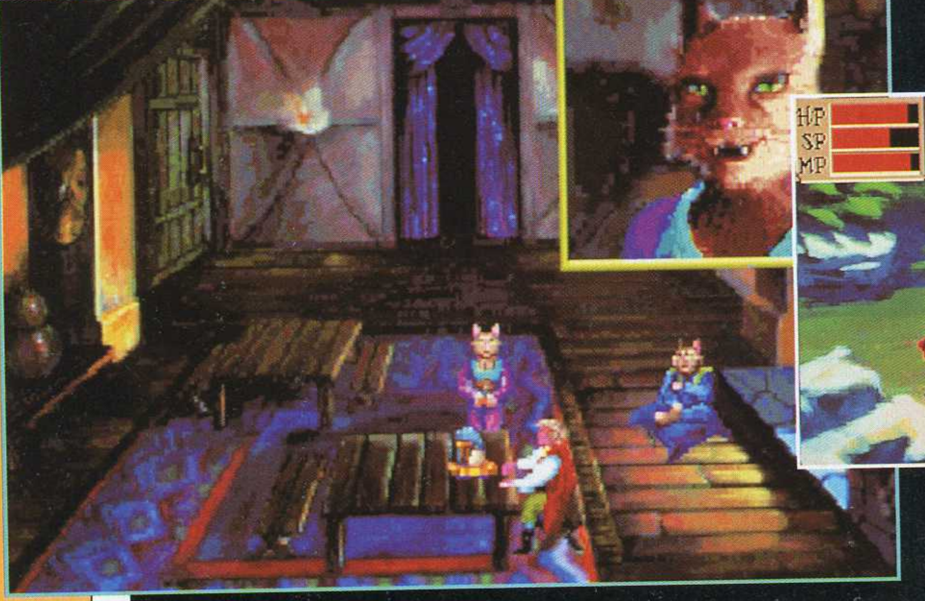




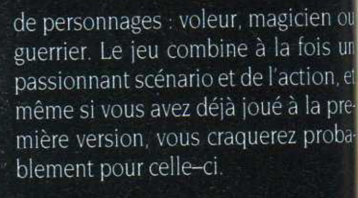


QUEST FOR GLORY I

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



PREVIEW SUR PC



La première sortie de ce jeu avait eu lieu en 1989 quand les possibilités des PC étaient encore peu développées, contrairement à maintenant. Cette réédition améliorée devrait sortir dans les semaines à venir. Cette version VGA semble époustouflante et les dessins sont incroyablement mis en couleurs avec des personnages animés qui apportent de la vie au jeu. Les personnages sont même plus interactifs que dans l'original. La combinaison adroite d'animations et d'images vidéo retouchées vous coupera le souffle. Chaque personnage possède sa propre personnalité. L'interface est le nouveau système Sierra, entièrement géré à la souris. Quelques fans pourraient regretter le mode d'entrée des textes au clavier qui permettait, selon eux, des dialogues plus approfondis. Il n'en est rien car quand vous posez une question, vous définissez un dialogue en arborescence – une complexe série de questions qui feront appel à d'autres questions et réponses. Plus besoin de fouiller les lieux pour trouver les objets qui pourraient faire partie de votre inventaire, il suffit de déplacer le curseur sur l'écran et une complète description vous sera communiquée. Dans le jeu intitulé "So You Want To Be A Hero" ("Alors vous voulez devenir un héros"), vous pénétrez dans un monde de combat et pourrez choisir entre trois types de personnages : voleur, magicien ou guerrier. Le jeu combine à la fois un passionnant scénario et de l'action, et même si vous avez déjà joué à la première version, vous craquerez probablement pour celle–ci.



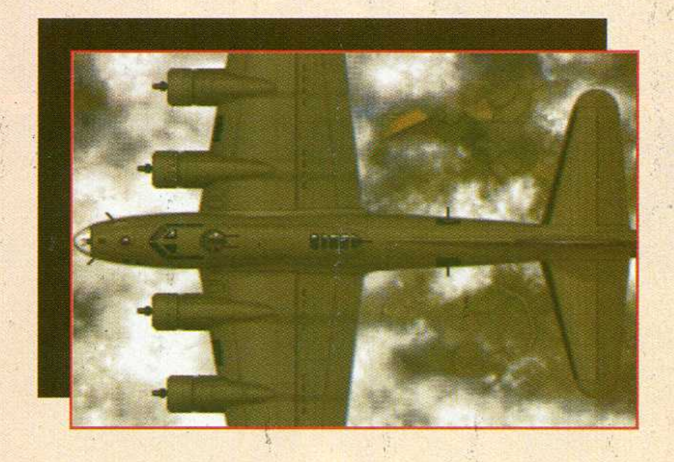


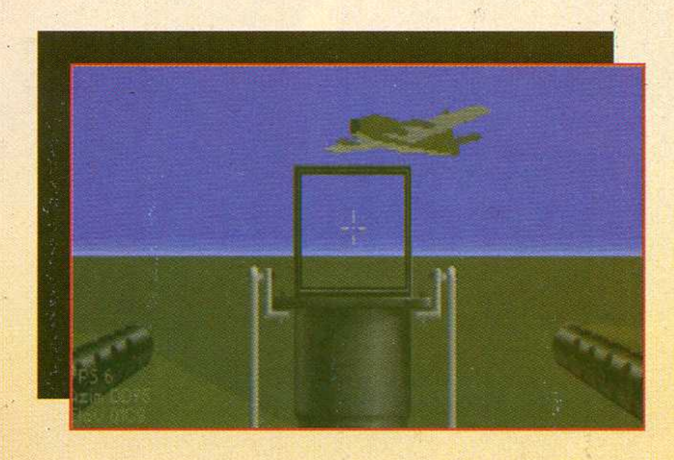




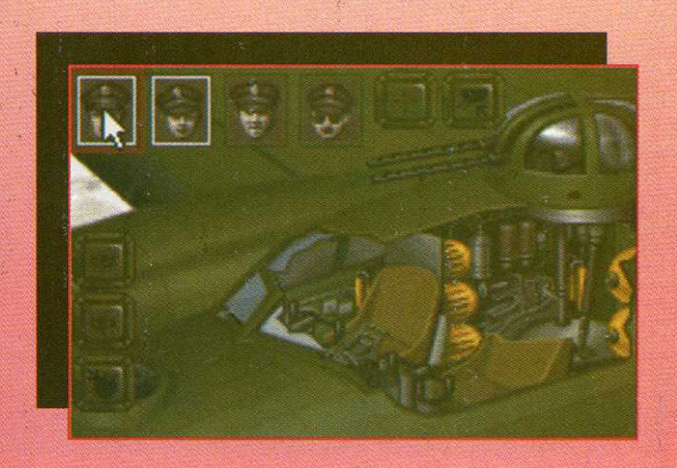












C'est une expérience que vous n'oublierez jamais

Au printemps de l'année 1942, la huitième force de l'armée de l'air des Etats-Unis atterrit en Grande Bretagne. Elle était chargée d'organiser l'offensive aérienne au-dessus de l'Europe, alors occupée par les allemands. Les missions s'effectuaient en plein jour, à haute altitude, et visaient des cibles stratégiques bien déterminées. Le bombardier lourd affecté à cette tâche était le B-17. La Forteresse Volante.

MicroProse vous offre la possibilité d'être aux commandes de cet appareil de légende. Muni d'armes défensives et piloté par 10 membres d'équipage, votre B-17 pénètrera l'espace aérien européen, volant en formation de groupe, escorté par des chasseurs monoplace Thunderbolts P-47. Vous devrez vous frayer un chemin parmi les tirs mortels de D.C.A, riposter à la puissance de feu de la Luftwaffe, rester en formation de bombardement pour déverser vos 500 tonnes de bombes sur les cibles.

Participez à 25 missions de combat sur des sites historiques. Décollez et atterrissez en utilisant les instruments perfectionnés de votre cockpit. En tant que commandant, vous êtes responsable de vos membres d'équipage. Evaluez leurs forces et leurs compétences et soyez prêt à prendre la place du bombardier, du navigateur, de l'opérateur radio, de l'ingénieur, du copilote ou de l'artilleur.

B-17 Flying Fortress de MicroProse. C'est une expérience de vol que vous n'oublierez jamais.

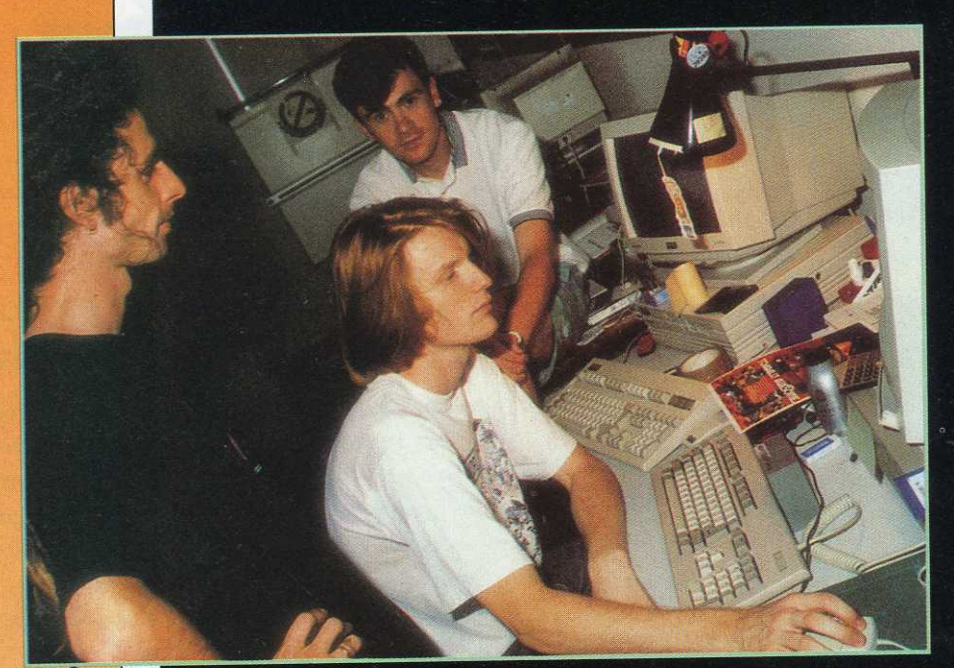
MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

B-17 Flying Fortress.
A paraître d'abord sur Compatibles IBM PC, suivis de Commodore Amiga et Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: 0666 504 326.

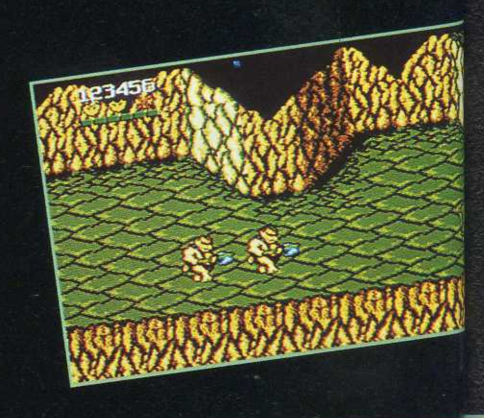


REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Battletoads a été élu Jeu de l'Année sur NES en 1991 aux Etats-Unis et c'est un des jeux console les plus vendus au Japon. Rien ne paraît vraiment remarquable dans ce jeu mêlant beat-em-up et shoot-em-up mais la combinaison est si bien dosée que même sur Gameboy, vous serez frappé. Mindscape Grande-Bretagne travaille frénétiquement sur ce jeu Nintendo afin de l'adapter sur les micros 16-bits pour la fin septembre. James Morris a promis de grandes choses et ce sera une version très améliorée avec des graphismes époustouflants, des sprites des plus maniables et surtout presque le même design que l'original. La seule chose qui diffèrera se situe au niveau du déroulement des événements. Le









news • previews

BATTLETOADS

jeu débute avec trois jeunes testeurs de jeux essayant justement un nouveau soft, Battletoads, et qui se retrouvent transformés en héros de ce jeu – je veux dire DANS le jeu qu'ils sont en train de tester, l'arroseur arrosé, quoi! – des Battletoads (littéralement Crapauds de Combat!). Ce nouveau soft contient en effet un mystérieux virus qui, loin de contaminer le jeu lui-même, "contamine" leurs programmeurs/utilisateurs en les envoyant dans un univers parallèle, celui des jeux vidéo pour l'occasion nommé Gamescape. Le jeu peut être joué à deux, chacun des joueurs incarnant Zitz ou Rash, les Crapauds Guerriers. Votre mission (si vous l'acceptez, Jim...) est de sauver la belle Princesse Angelica et Toad Pimple ("Pustule de Crapaud") des griffes de Dark Queen et de sa horde de Méchants. Le Professeur Bird vous donne des informations par l'intermédiaire d'écrans fixes pour vous aider à pénétrer au cœur de l'univers de la Reine du Chaos. Au début du jeu vous entrez dans un monde surnaturel de magie, d'angoisse et de fantaisie.

LE GÉNÉRIQUE

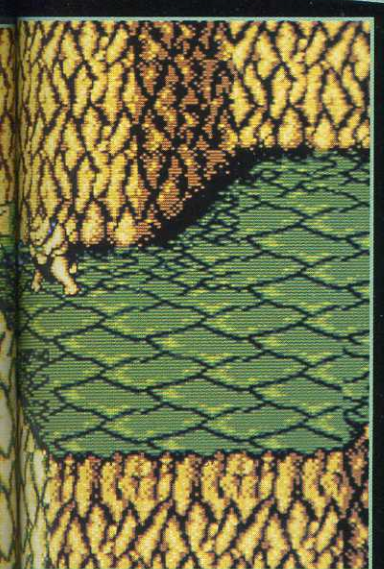
Les Crapauds Guerriers sont une nouvelle race de héros. Zitz mesure à peu près 1,80m et c'est le plus cérébral des Crapauds. Le problème est qu'il repose plus sur ses capacités cérébrales que sur ses pouvoirs physiques. Rash, au contraire, est plus cool, en permanence avec des lunettes de soleil, habillé comme un Ninja. Il possède des pouvoirs spéciaux qui dès qu'il sent le danger transforment son corps en une montagne de muscles (oui, c'est ça, un peu comme Hulk). Pimple n'est pas le plus intelligent de tous mais c'est certainement le plus grand et il possède une grande

(suite page suivante)



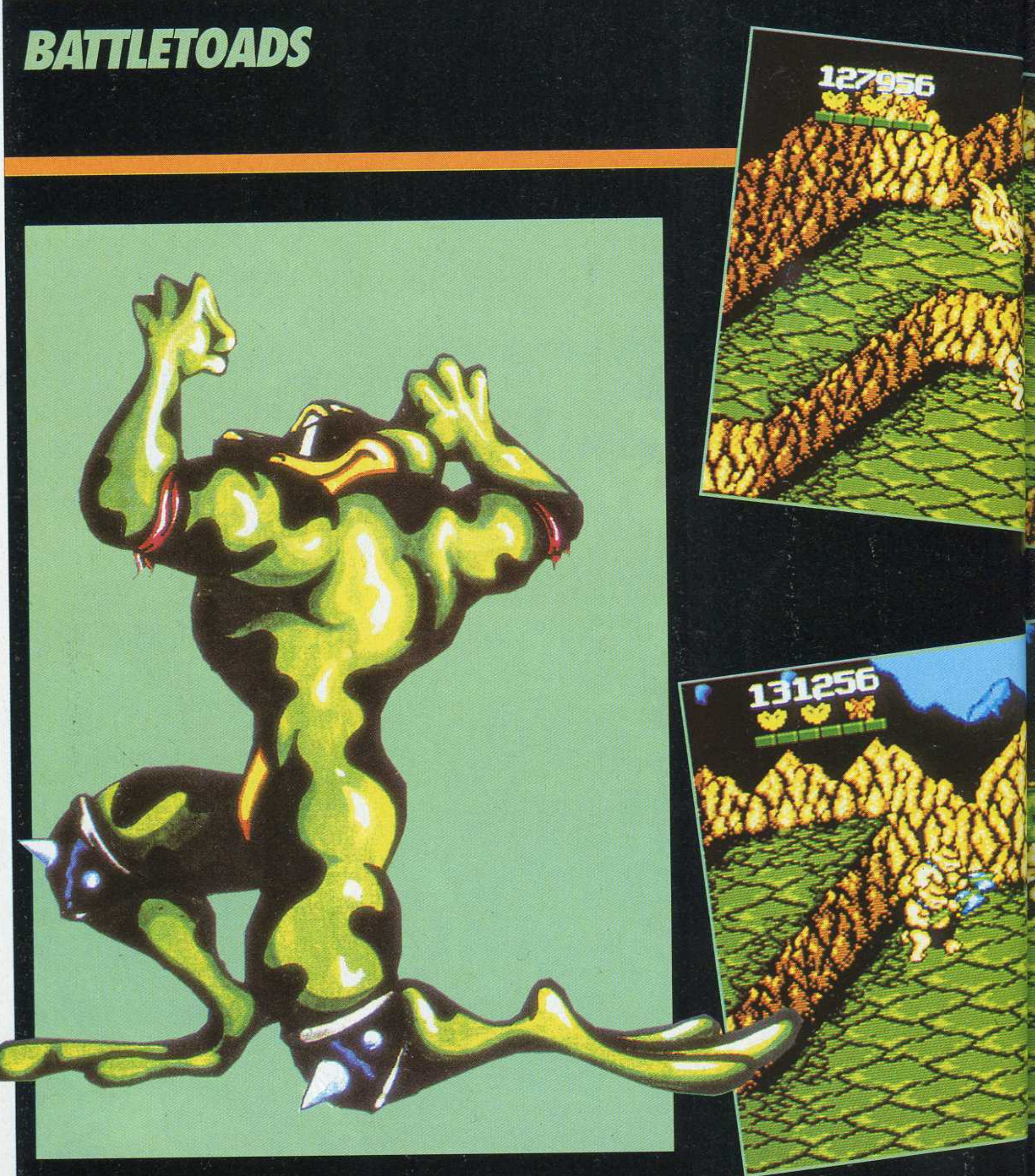
PRE VIEW







BATTLETOADS



puissance physique. Malgré sa carrure de brute, il peut être doux comme un agneau avec ses amis. Professeur Bird est affectueusement surnommé "Coach" par le groupe de Crapauds. C'est un personnage complètement froid et distant mais qui cache une incroyable intelligence et des talents magiques. Ses compétences égalent celles de la Reine du Chaos et ses conseils sont donc généralement très précieux. Enfin, la Princesse Angelica dont la beauté irradie, est dotée elle aussi de pouvoirs magiques innés surprenants. C'est pour apprendre à se servir de ces pouvoirs qu'elle fit un voyage sur la Planète des Pouvoirs lors duquel elle fut capturée. Nos Crapauds Guerriers restent son seul espoir!

MINDSCAPE

Le générique des Méchants est excessivement long et comprend bien sûr la Reine du Chaos avec ses propres pouvoirs magiques. Ses troupes sont tellement costauds qu'on croirait des participants à un tournoi de la WWF.

Le jeu se déroule dans de nombreux lieux peuplés de Méchants hostiles. Si vous avez déjà joué à Golden Axe, alors vos réflexes sont désormais aiguisés pour quelques terribles combats à la hache. Les gouffres et les marécages du Chaos sont remplis de dangereux obstacles. Avant de trouver ou même de penser à sauver vos copains, vous devrez d'abord affronter les bêtes sauvages qui infestent aussi bien la terre ferme que les airs, trouver comment s'échapper des pièges et simplement rester en vie. Par chance, vous disposez d'un vaste éventail d'armes et de mouvements. Normalement des adversaires arrivent par deux ou trois alors soyez toujours prêts à les frapper, trancher, anéantir pour nettoyer le passage. Avec des arrière–plans en 3D vous pouvez aller



dans ou hors des chemins pour aligner vos coups et parer ceux des Méchants. Psyko Pig (Cochon Psychopathe) et General Slaughter (le général Boucher) ne sont pas les plus sympas des adversaires et même s'ils paraissent lourds et pataud, leur rapidité vous surprendra très vite. Dès que vous aurez trouvé une hache, vous serez à même de mieux vous défendre. Vous devez très vite identifier et détruire des engins volants, cela nécessitera quelques sauts périlleux et une bonne précision. Aussi bien pour vous que pour vos adversaires, une combinaison de coups est nécessaire. Un seul coup ne suffira pas. Regardez bien où vous mettez les pieds car le sol est jonché de cochonneries qui vous enlèveront pas mal de points de vie.

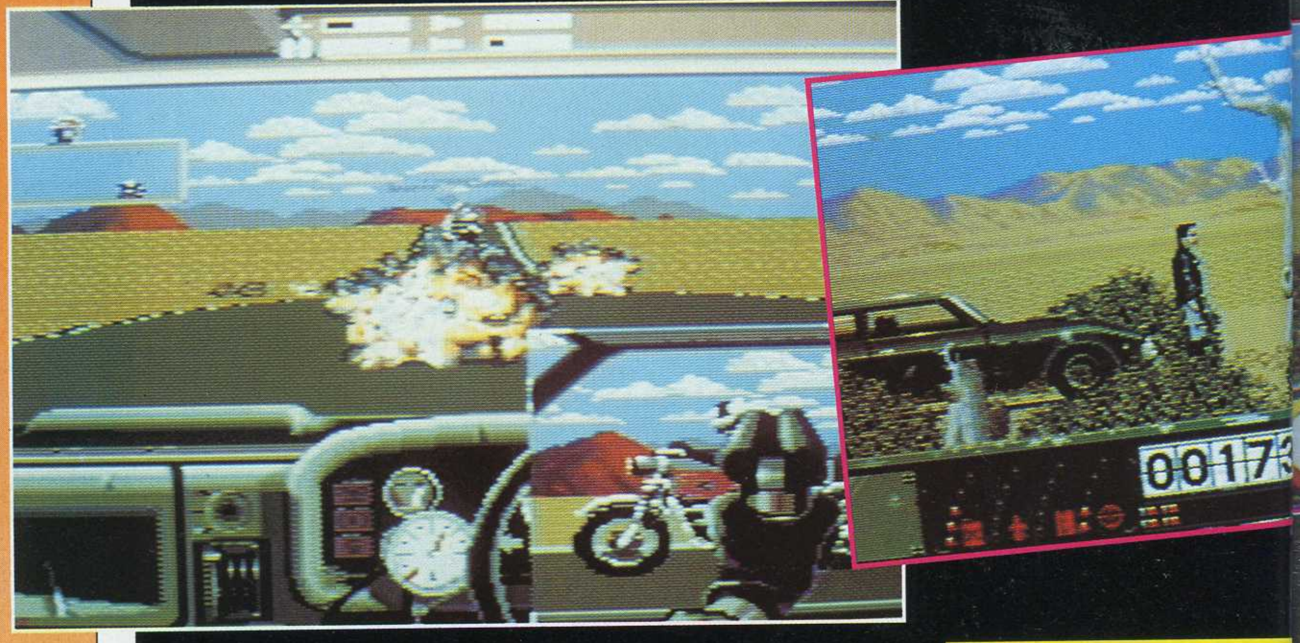
Pour couronner le tout, à la fin de chaque niveau, vous devrez en plus affronter les plus grands et les plus vils monstres. Décidément, c'est dur d'être un héros !

Mais après la phase de beat-em-up, ce n'est pas fini: vous prendrez les commandes d'un jet et volerez vers la phase de shoot-em-up. Ce n'est pas encore R-Type mais c'est aussi intéressant et sollicitera de vous beaucoup de réflexes et de dextérité. Plein d'action et de défis remplissent tous les niveaux et même si vous avez l'impression d'être en terrain connu, il n'en sera rien. Si vous avez déjà joué à Battletoads sur un autre standard, vous devez savoir ce que je veux dire, sinon, un peu de patience et vous serez agréablement surpris. Poussez-vous les Tortues Ninja, place aux Crapauds Guerriers!

PREVIEW TOUS FORMATS

OUTLANDER

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



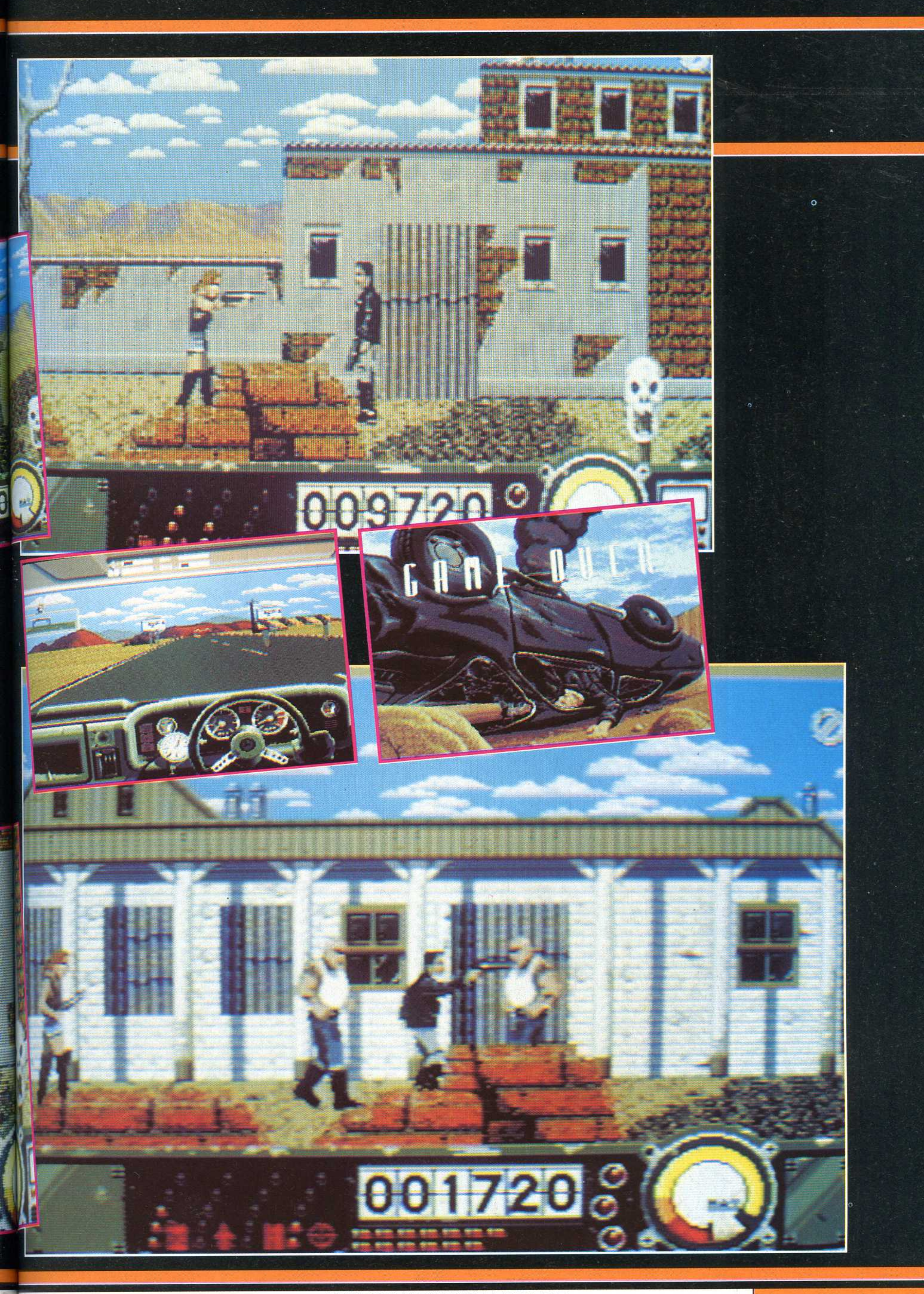
PREVIEW

PREVIEW SUR PC

Ce jeu mêle à la fois conduite de voiture et beat-em-up. Il s'agit, pour vous, Outlander, l'un des mercenaires les plus efficaces, de retrouver d'importants ingénieurs génétiques kidnappés par les affreux criminels de Wastelands. Wastelands est une colonie pénale où sont enfermés les plus dangereux criminels, après que l'expérimentation d'une terrible arme bactériologique ait décimé près de la moitié de la planète. Ses habitants veulent maintenant utiliser les otages qu'ils détiennent pour créer une arme afin de demander une très forte rançon au monde entier. En tant que terrible mercenaire, vous êtes persuadé que ces affreux jojos ne peuvent rien contre vous et partez pour Wastelands dans votre voiture. Tireur d'élite hors pair aussi rapide que l'éclair, vous partez, la fleur au fusil, détruire les infâmes vermines (!). Attention ! vous risquez d'être fortement malmené ! La présentation change radicalement quand vous passez de la conduite, en visualisation subjective, aux combats à Wastelands, en scrolling horizontal. Les séquences de beat-em-up présentent de nombreux menus, scores, et niveaux d'énergie et de précision, de même que ceux de vos munitions.

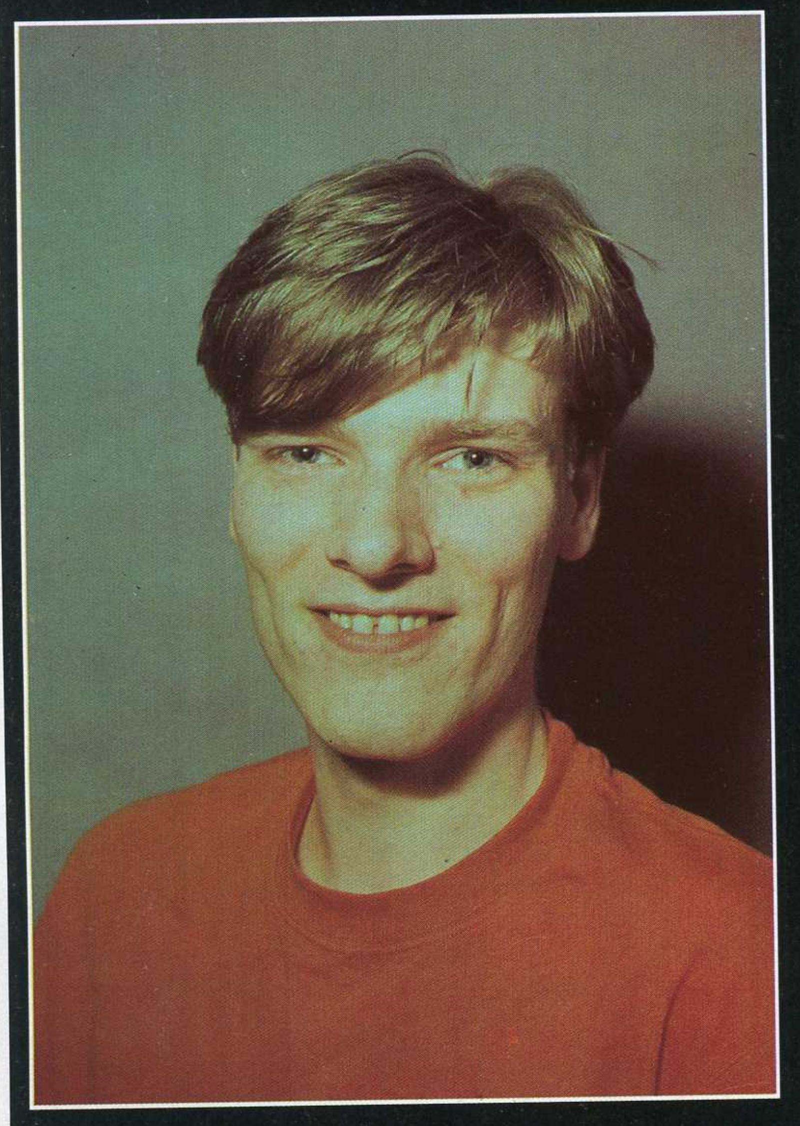





009720
GAME OVER
001720

CAPTIVE

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

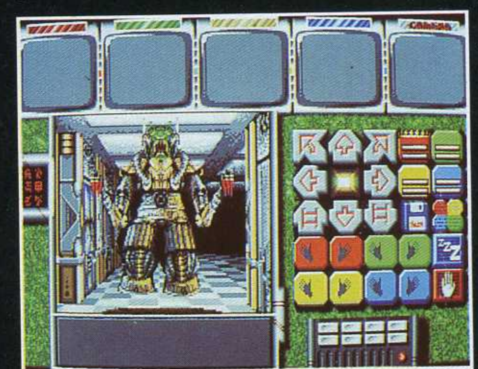




Enfin le jeu de Tony Crowther, sorti il y a deux ans sur Amiga, va être adapté sur PC. Il s'agit d'une réécriture complète pour mieux profiter des spécificités des PC.

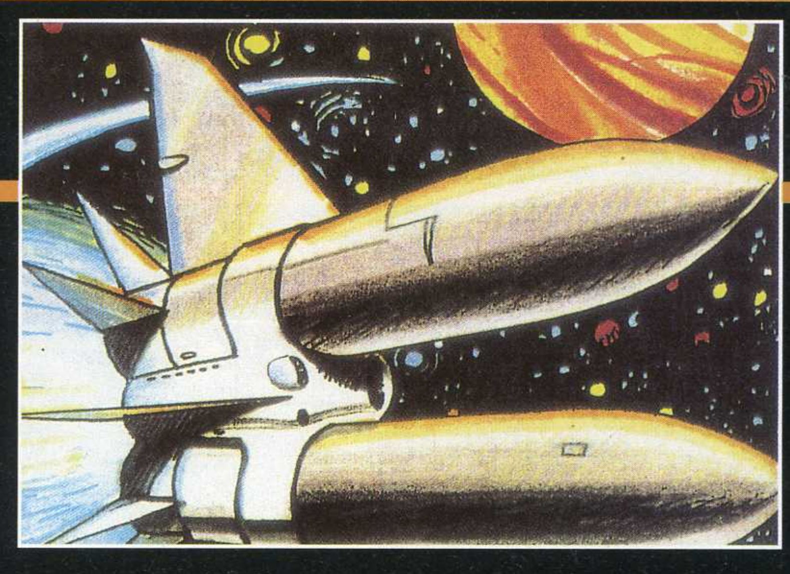
Comme vous le savez sans doute, il s'agit d'un jeu de rôle–aventure avec beaucoup de combats.

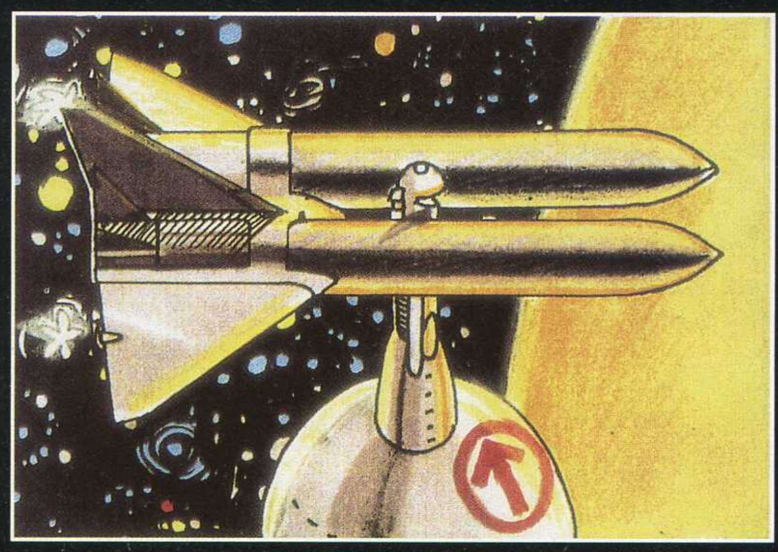
Vous êtes Trill, maintenu dans un état d'hibernation sur une station pénitentiaire orbitale, et ce depuis 250 ans pour un crime que vous n'avez pas commis. Grâce à une panne d'ordinateur, vous sortez de votre profond sommeil, dans un monde très avancé technologiquement. Mais vous ne souvenez plus de rien, ni de votre nom, ni où vous êtes, ni pourquoi vous y êtes. La seule chose qui vous importe est de sortir de là. Vous trouvez à vos pieds un attaché–case qui est en fait une télécommande ultra–perfectionnée, elle vous permet de diriger un vaisseau spatial et quatre droïds. Vous disposez ainsi de deux robots et de deux cyborgs, chacun ayant ses propres caractéristiques (sagesse, dextérité, vitalité, expérience etc.), et peut être dirigé indépendamment des autres. L'écran de jeu comporte de nombreuses fenêtres vous permettant de diriger vos robots. Après avoir conduit votre vaisseau sur la première planète de la galaxie où vous vous trouvez, le jeu se transforme en un véritable Dungeon Master futuriste, dans un complexe où pullulent des créatures. Des marchands vous permettront de vous équiper de matériel à faire frémir James Bond lui–même : pack anti–gravitationnel, lazer, pack sonique











caméras etc. Sur chaque planète, il vous faudra récupérer une sonde afin d'aller sur la suivante, et chaque base est beaucoup plus grande que les précédentes, les graphismes différant d'une planète à l'autre. Une fois le jeu fini, vous pouvez générer une galaxie complètement nouvelle pour recommencer.

Le jeu sera sur PC en 256 couleurs profitant ainsi parfaitement d'une machine FAITE pour ce genre de jeu.

PRE VIEW

PREVIEW SUR PC



HISTORY LINE 1

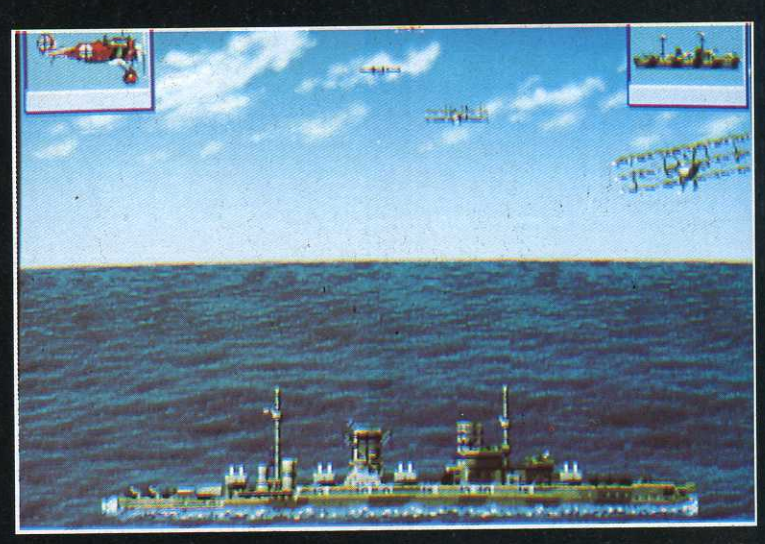
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

Cette importante firme allemande qui a déjà conçu une foule de jeux dont Pro Tennis, propose un jeu de stratégie très développé qui a l'air vraiment très excitant.

Le 28 juin 1941, à Sarajevo (dans les balkans, pour les ignares...), le prétendant au trône de Donaumo-narchy, l'Archiduc de Franz Ferdinand, et sa chère épouse, ont été assassinés. Cet attentat est le détonateur de la Première Guerre Mondiale.

Le jeu vous permet de combattre avec de vieux avions, des dirigeables et des tanks historiques, que vous essayez d'améliorer grâce à votre département Recherche & Développement. Ces unités récemment développées, vous aideront sur les champs de bataille en vous donnant une supériorité technologique mais aussi psychologique sur vos adversaires. Le jeu comprend des scènes très réalistes, que vous soyiez en forêt, sur un lac, en pleine mer ou même près des villes et des voies ferrées. Le jeu vous dévoilera toutes les facettes d'un scénario de guerre. Tranchées, bunkers et tanks, tous très variés, vous assurent un complet contrôle tactique sur ce que vous aviez prévu d'une façon stratégique. Le soft tient également compte de l'influence des saisons : quand le temps est à la pluie et au vent, le déplacement des troupes est plus difficile, et leur moral peut en souffrir. En tout, vous disposez de 24 champs de batailles pour un joueur, et de 12 champs pour 2 joueurs, de 60 types d'unités différentes et environ 250 terrains.

Visuellement, le jeu a différents styles, chacun évoquant sa propre atmosphère. Ce n'est pas un wargame







Blue Byte

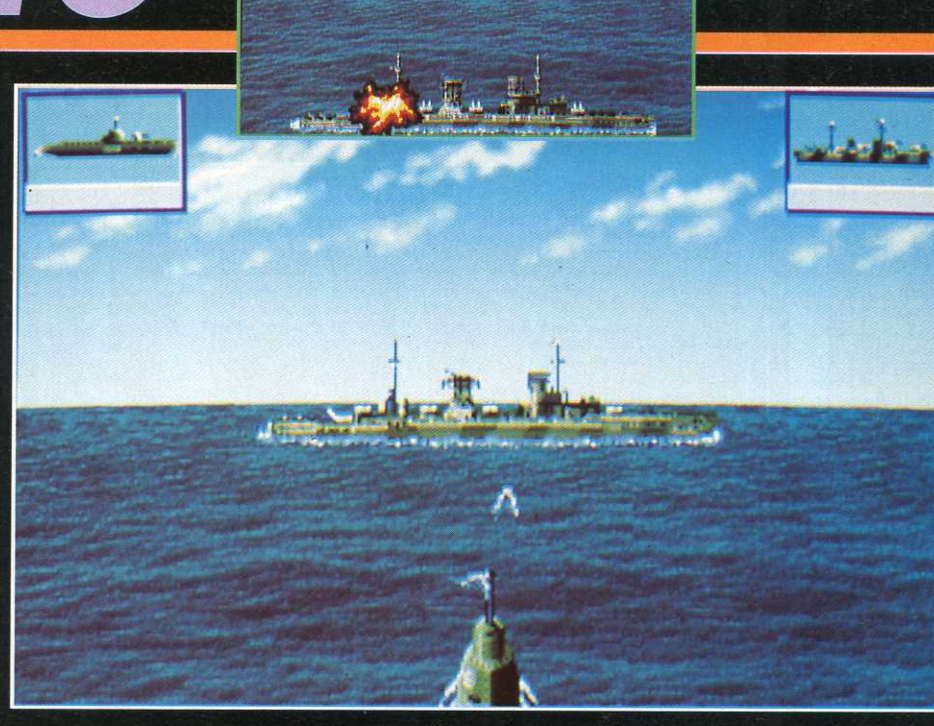
news • previews

914-18

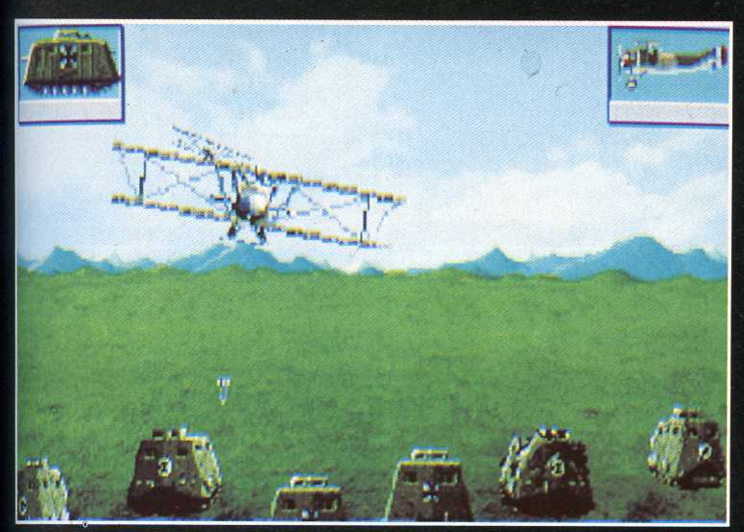
classique et ennuyeux-. Au contraire, avec de nombreuses séquences animées fort étonnantes, les graphismes 3D, et beaucoup d'autres points forts, ce jeu est exceptionnel.

Des menus à gogo, des fiches techniques sur les avions et les véhicules vous fournissent tout ce que vous avez besoin de savoir.

Nous vous tiendrons au courant dès qu'il sortira.

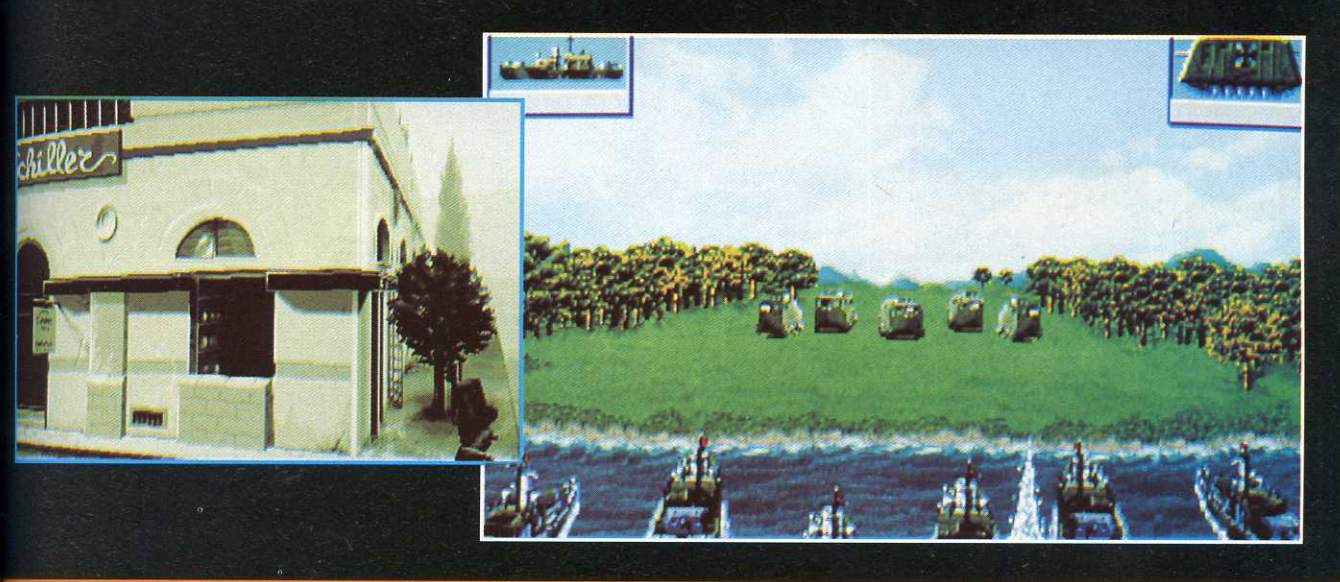






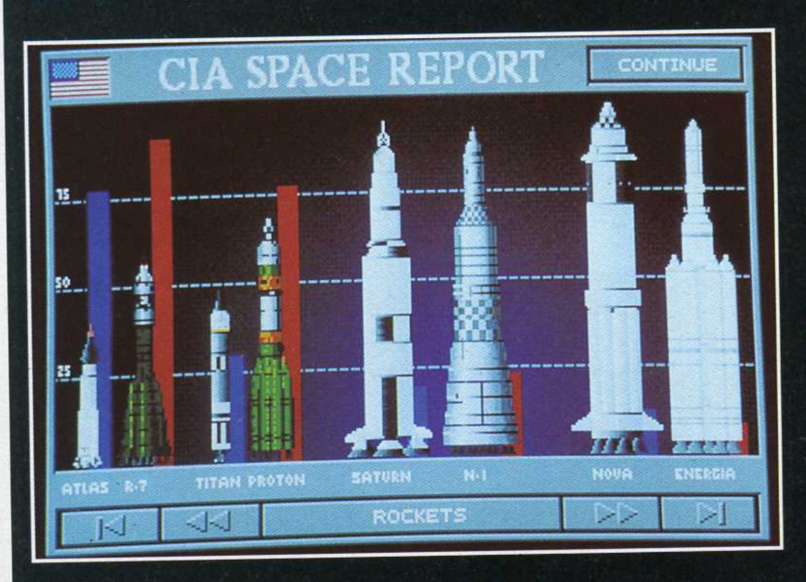


PREVIEW SUR PC ET AMIGA



BUZZ ALDRIN'S

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

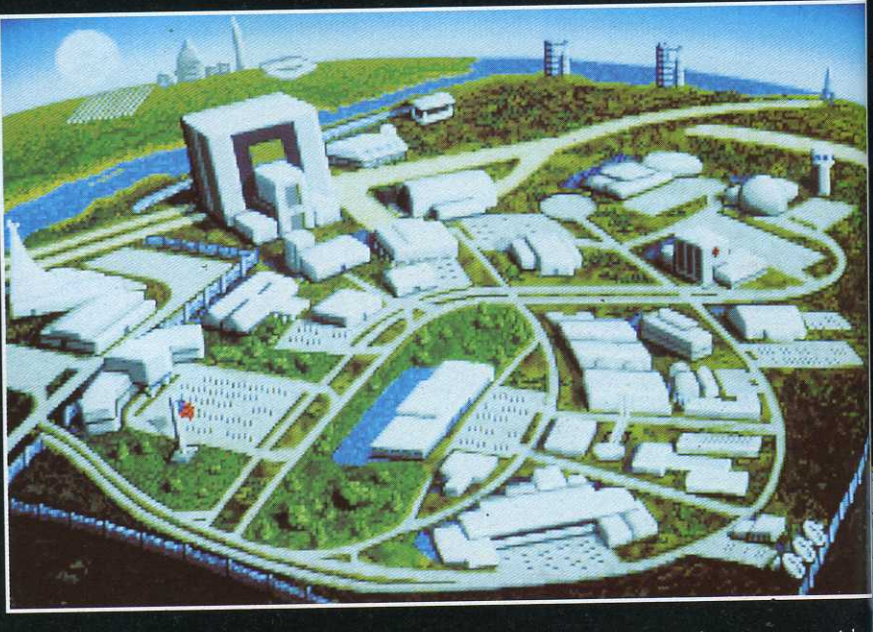


Le programmeur de ce jeu, Fritz Bonner, est un personnage vraiment étonnant: c'est un acteur qui a participé à de nombreuses séries télévisées dont Deux Flics à Miami et la Belle et la Bête et de non moins nombreux spots publicitaires. Fritz Bonner est un véritable passionné de la conquête spatiale puisqu'il a suivi des cours de l'US Air Force Academy pour devenir astronaute Ce n'est que quand ce programme de formation a été arrêté pour cause de budget qu'il est devenu acteur. Il a conçu presque tout seul ce soft grâce notamment à une documentation et des recherches approfondies auprès d'experts de la NASA et de la CIA. Le jeu peut se jouer comme une simulation "théorique" de la conquête de l'Espace ou comme une véritable simulation de cette conquête entre Américains et Soviétiques pendant la Guerre Froide, chacun ayant des atouts différents. Au début du jeu vous vous trouvez soit à Cape (USA) soit à Baïkonov (URSS), avec des infrastructures réduites à deux bâtiments et à un pas de tir. Peu à peu, vous obtiendrez plus de budgets pour construire plus de bâtiments pour élaborer plus de programmes (ouf!). Mais l'aspect technologique n'est pas tout et vous devrez aussi vous manager des hommes. Vous contrôlez un total de 140 astronautes avec chacun ses propres compétences, qui suivent des programmes d'entraînement. De même, les nouvelles recrues effectuent un entraînement de 18 mois au terme duquel analystes et psychologues vous com- muniqueront leurs compétences. Enfin, vous devez les affecter à des porgrammes spatiaux et les intégrer à des équipages. Cette affectation est importante car l'alchimie entre les membres d'une équipe doit être parfaite et leur enthousiasme face à vos actions doit être intact. Ceux qui n'auront pas été affectés poursuivront leur entraînement lors de stages de perfectionnement. Il existe 58 types de missions, mais comme le matériel peut changer, vous en disposez en fait de plus d'une centaine. L'accent est mis dans ces programmes sur la sécurité: le gouvernement ne supporte aucun gâchis de vie humaine. S'il arrive un acciden[t] quelconque, vous pourrez être sanc[-] tionné soit par des coupes budgé[-] taires, soit par l'obligation de re[-] commencer le programme e[n] question depuis le début, soit enfi[n] tout simplement, votre renvoi. L[e]

PRESIDENTIAL REVIEW

FALL 1961

THE PRESIDENT QUESTIONS SOME GUIDELINES, AND STRONGLY URGES A CHANGEOVER IN PRIORITIES. HE IS CONCERNED WITH THE FAILURE TO MEET GOALS AND IS GOING TO EVALUATE YOUR STRATEGY.

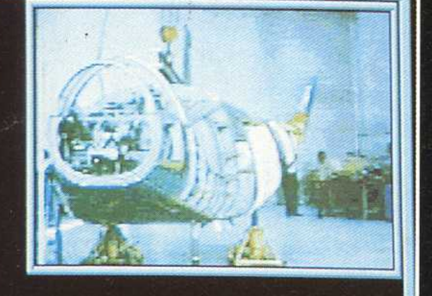


Interplay™

news • previews

RACE INTO SPACE

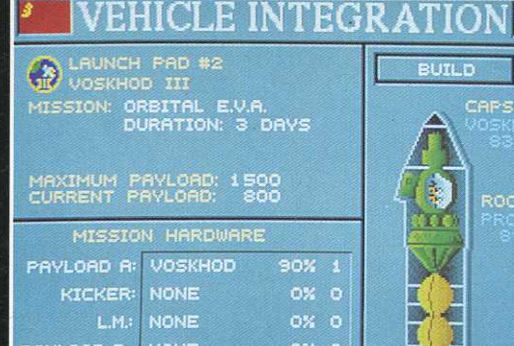


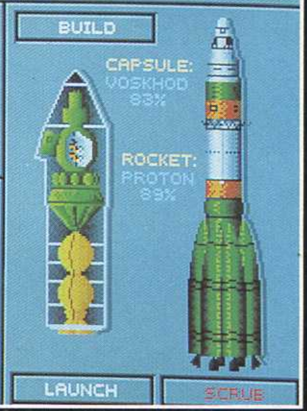


PREVIEW SUR PC

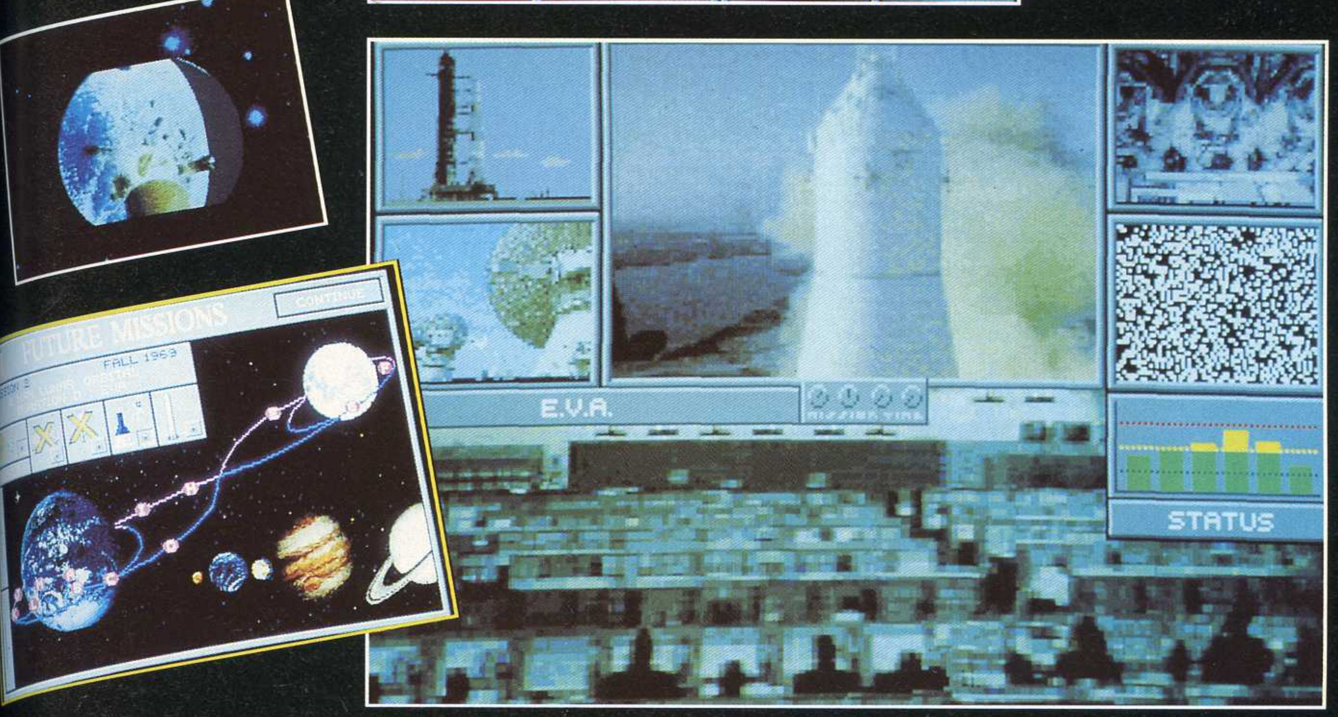


jeu pose les problèmes de choix tactiques et stratégiques: quels buts se fixer? Quel programme privilégier? Quels développements pousser pour quel matériel? Vous pouvez soit respecter l'histoire, soit en changer le cours. La présentation est très visuelle avec des graphismes provenant de photos, films et court-métrages vidéo retouchés de la Défense, de la NASA et de différentes agences de photo (décollage de Saturn V, marche dans l'Espace, alunissage, marche sur la Lune etc.), et des sons digitalisés.





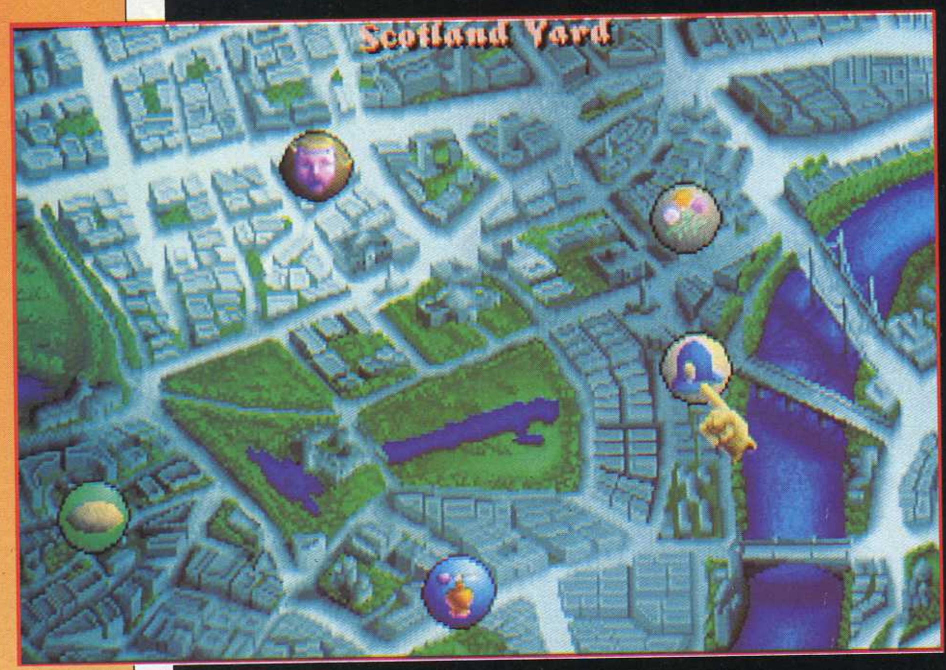




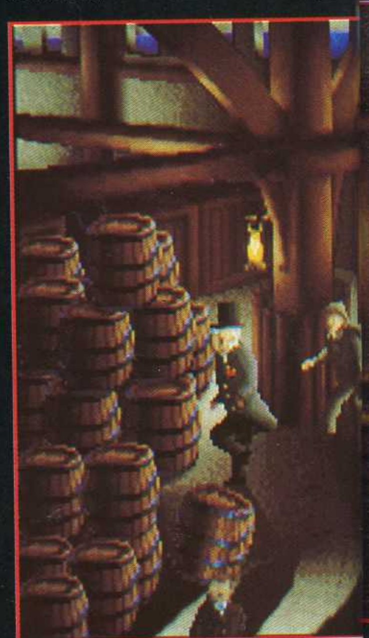
THE LOST FILE O[S]

news • previews

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Electronic Arts nous propose un des jeux les plus attendus des amateurs de Conan Doyle et autres Agatha Christie, intitulé The Case of the Serrated Scalpel (L'Affaire du Scalpel Dentelé), premier d'une série d'aventures mettant en scène l'un des couples les plus célèbres, Holmes et le Docteur Watson. Il s'agit donc d'un beat-em-up... non, je plaisantais, d'une aventure/enquête policière graphique qui fera la joie des fans de LucasFilm ou de Sierra. Le scénario a, à ce propos, été écrit par un écrivain à la manière de Sir Arthur. Dans ce WHODUNIT ("qui l'a fait ?", concept qui consiste à n'apprendre qu'à la fin qui est l'assassin, concept que par ailleurs détestait Hitchcock, "mais cela ne nous regarde pas"!), une jeune actrice a été sauvagement assassinée alors qu'elle sortait du théâtre où elle jouait. Les soupçons de Scotland Yard se portent immédiatement vers Jack L'Eventreur. Comme dans les romans de Conan Doyle, Sherlock Holmes et son acolyte, le Dr. Watson, se font une joie de coiffer au poteau ces bureaucrates, en tentant de découvrir qui se cache derrière un des premiers serial-killers, et ceci le plus rapidement possible pour éviter d'autres meurtres. L'action se passe donc dans Londres de l'ère victorienne, à la fin du 19e siècle, et même si le jeu a été conçu aux Etats-Unis, un soin minutieux a été apporté à la véracité historique et géographique (des acteurs anglais ont même été employés pour les voix digitalisées par souci de respect de l'accent). Pendant votre enquête, vous disposez de deux outils principaux. Le plus important est sans aucun doute le Journal, tenu par Watson, qui retranscrit toutes vos découvertes, indices, objets... et que vous pouvez consulter à loisir grâce à un système d'index de recherche. Deuxième outil, la sacro-sainte loupe qui vous permettra de fouiller le moindre recoin d'un lieu à la recherche de précieux indices qu'aurait laissé, par mégarde, le coupable. Vous pouvez également faire appel aux techniques les plus évoluées de criminologie: si vous trouvez une rose avec d'infimes particules, vous pouvez, en prenant soin de ne pas la dégrader, l'intégrer à votre inventaire pour la confier à l'expertise d'un laboratoire. Bien entendu, vous pourrez aussi parler aux gens/suspects qui ont chacun leur propre personnalité, caractère et alibis, pour







ELECTRONIC ARTS

SHERLOCK HOLMES

apprendre par exemple, des commérages et des rumeurs. Les dialogues sont en arborescence, comme dans Croisière Pour Un Cadavre. Chaque nouveau indice important vous "ouvre" les portes de nouveaux lieux à fouiller. En tout, le jeu permet de visiter plus de 50 endroits de Londres dont le London Zoo, Covent Garden, etc. L'interface est très familière aux fans de Lucasfilm et très simple à utiliser: en dessous de la fenêtre de jeu, en bas de l'écran, vous disposez de plusieurs icônes vous permettant d'accomplir toutes les actions nécessaires: Regarder, Prendre, Aller vers, Parler, Ouvrir, Fermer, Inventaire, Donner, Journal, etc. Enfin, le jeu est "intelligent": si vous coincez, on vous aidera (Electronic Arts veulent que vous vous amusiez avant tout, un peu comme l'expliquaient les gens de LucasFilm dans le manuel de

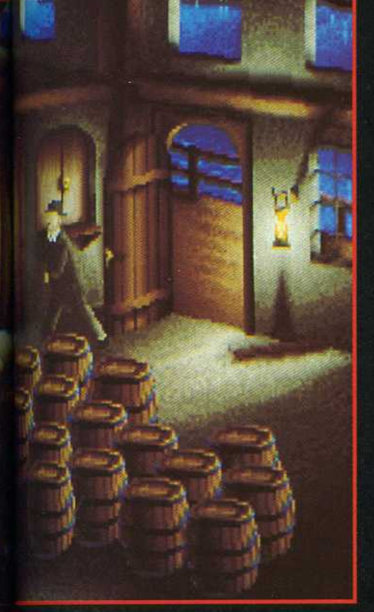
(suite page suivante)







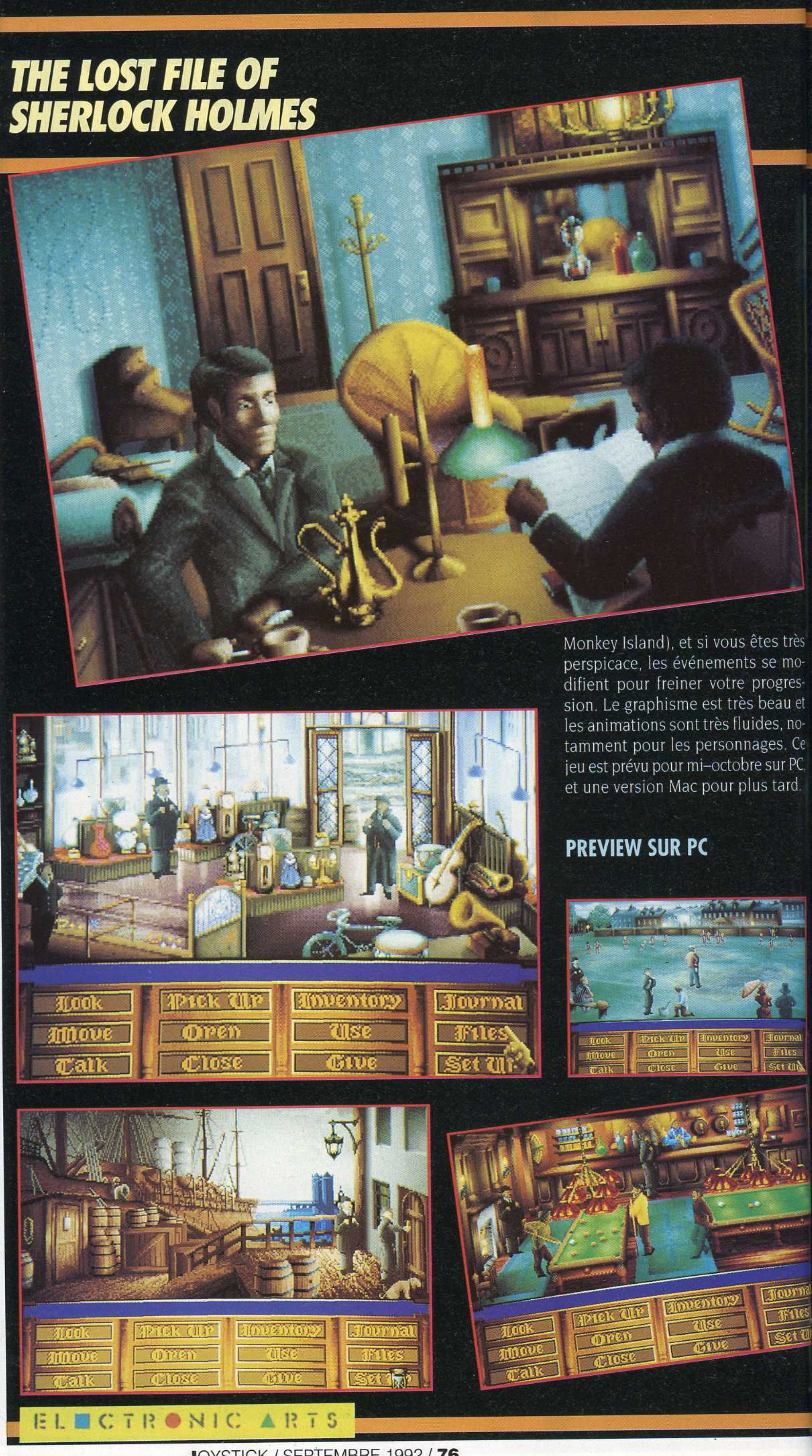








THE LOST FILE OF SHERLOCK HOLMES



Monkey Island), et si vous êtes très perspicace, les événements se modifient pour freiner votre progression. Le graphisme est très beau et les animations sont très fluides, notamment pour les personnages. Ce jeu est prévu pour mi–octobre sur PC, et une version Mac pour plus tard.

PREVIEW SUR PC

POPULOUS 2





Ce data–disk contient 500 nouveaux mondes et graphismes de style Japonais. Des niveaux "tutorial" sont disponibles pour aider le joueur. La difficulté augmentera au fur et à mesure que vous avancerez. Au début, c'est relativement simple et le jeu sera limité dans le temps. Vous pouvez être attaqué et devez construire un mur ou nettoyer une partie du sol. Les principes restent les mêmes mais vous disposez ici de plus de défis avec de nouveaux élements !

PREVIEW SUR AMIGA

PRE VIEW

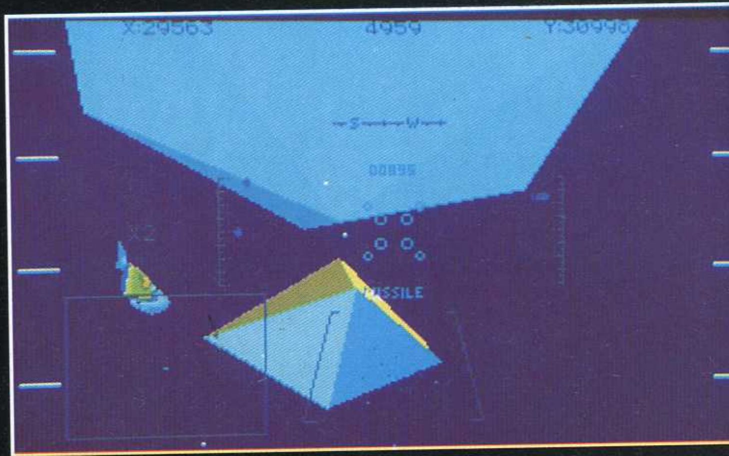


EYE OF THE STORM

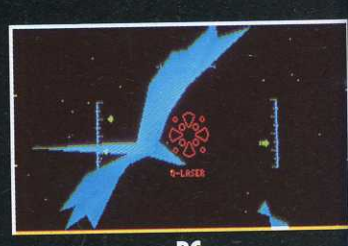
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

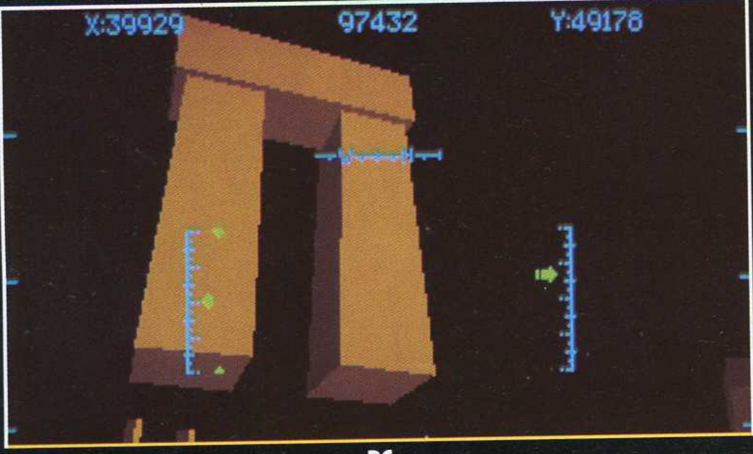
Ce jeu a demandé plus d'un an de programmation à Jason Kinsley, l'auteur de Starglider 2. Il s'agit d'un jeu spatial, où se mêlent exploration, aventure, stratégie, commerce, interaction... un peu à la manière d'Elite.

A propos d'élite justement, vous en faites partie : vous êtes l'un de ces courageux pilotes qui, bravant l'inconnu et la peur, explorent les endroits les plus dangereux de l'univers et maintiennent l'ordre et le respect de la loi dans les mondes les plus reculés, généralement appelé La Frontière. Vous créez ici non seulement les personnages, mais aussi les vaisseaux eux-mêmes. Des touristes richissimes, en mal d'émotion et de frisson dans leur vaisseaux-palaces dorés équipés des plus modernes armements, louent vos services dans un but complètement divertissant (pour eux, mais sûrement pas pour vous...). Vous devez en effet, pour pouvoir toucher le pactole, accomplir les missions les plus périlleuses juste pour que ces fortunés oisifs bénéficient du spectacle (non seulement voyeurs, mais en plus, morbides). D'autres vaisseaux vous suivront pour filmer vos exploits afin de revendre des droits audiovisuels sur votre éventuelle mort. Vous contrôlez en outre des pod droïds (en bref des mouchards) qui font office d'yeux et d'oreilles. Pendant le combat, par exemple, un pod "viseur" se fixera sur l'un de vos adversaires pour vous donner continuellement sa position. Les phases de commerce vous permettront d'améliorer votre vaisseau, pour répondre aux goûts de plus en plus dangereux et morbides de vos "employeurs". Une fois votre mission accomplie, et



AMIGA


PC



PC



PC

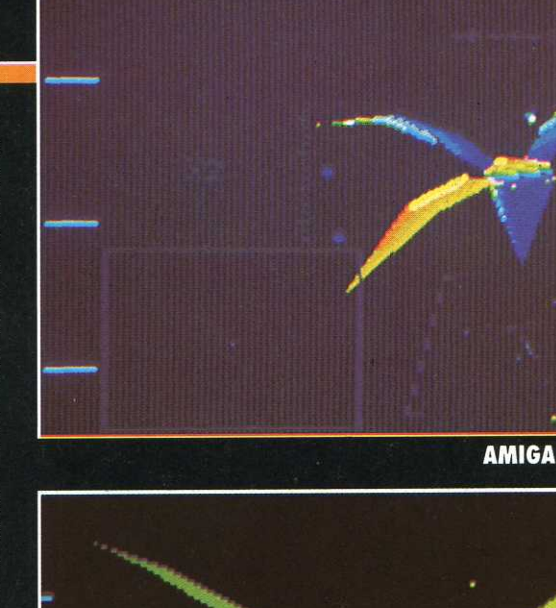


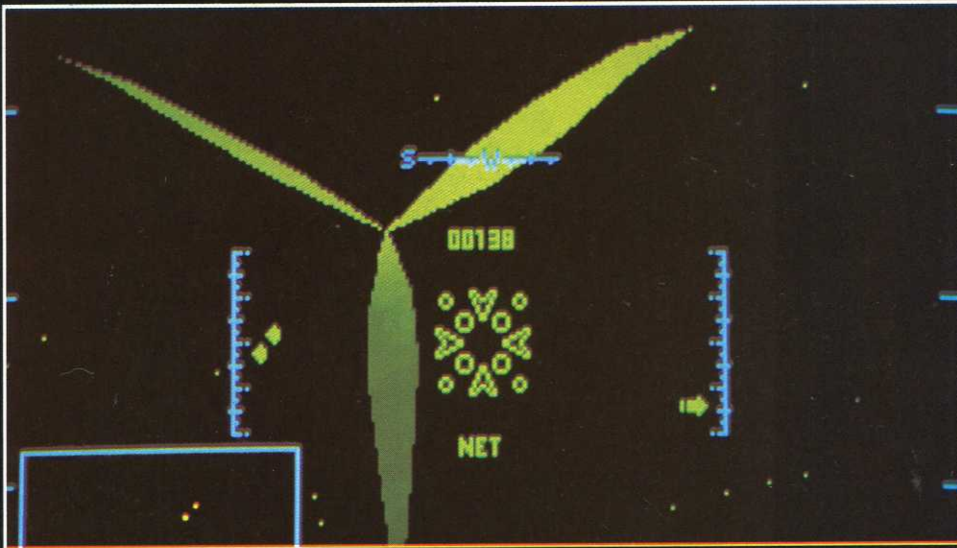
AMIGA



PREVIEW
SUR PC ET AMIGA

après avoir touché vos gains, vous pouvez retourner tranquillement à la bse pour espionner les voisins en écoutant leurs transmissions radio ou en les regardant grâce à votre réseau de mouchards-droïds. L'action est cependant omniprésente. Du côté des commandes, toutes les touches du clavier ont une fonction (non, non, faut pas vous affoler !). Techniquement, le jeu utilise la 3D pleine, avec un gros travail sur l'éclairage et le lissage des différentes faces. Une technique spéciale a été d'ailleurs mise en œuvre pour estomper les arêtes et obtenir un résultat formidable de réalisme, sur les quelques 210 types d'objets. Le son n'est, de plus, pas en reste avec de multiples effets étonnants.

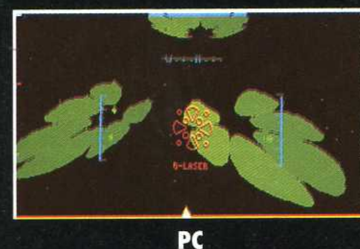

AMIGA

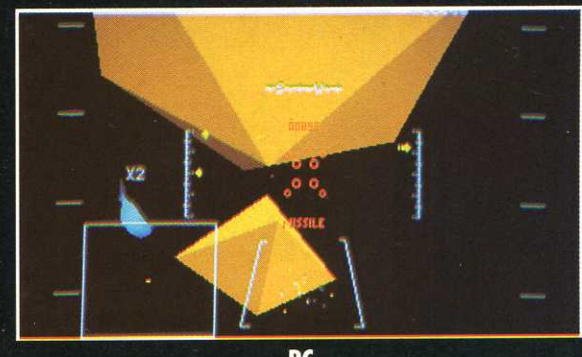


PC

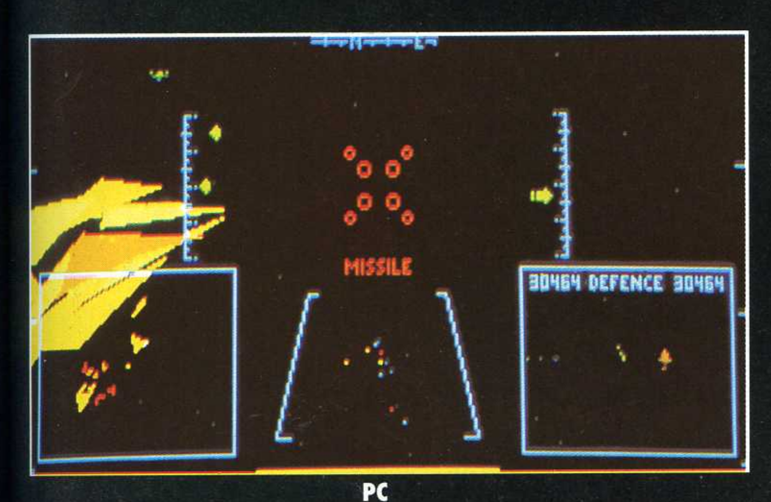

AMIGA




PC



PC



PC



AMIGA

CAMPAIGN

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



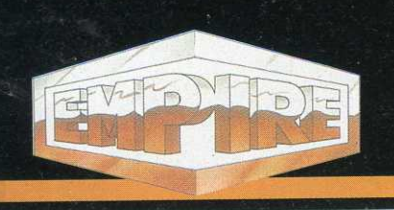
PREVIEW SUR TOUS STANDARDS

Empire nous prépare depuis plus de six mois un "jeu de guerre" des plus surprenants. J'emploie volontairement "jeu de guerre" et non "wargame" pour éviter tout malentendu puisque ce jeu est très complet: il vous permet non seulement de diriger stratégiquement et tactiquement vos troupes mais également de conduire les nombreux véhicules qui les composent. Le jeu se passe pendant la Seconde Guerre Mondiale et chaque véhicule parmi une centaine est historiquement exact au niveau des spécifications techniques: chars d'assaut, camions, avions, destroyers..., de même que l'artillerie. Chaque véhicule peut donc être piloté individuellement, de l'intérieur, au cœur même de la bataille. Mais il n'y a pas de guerre sans stratégie et tactique et vous devez donc en même temps diriger les mouvements de vos troupes, les inspecter, placer les meilleurs groupes d'hommes et de matériels aux endroits "chauds". La logistique est également l'une de vos préoccupations majeures: vous devez construire des usines aux endroits les plus en sécurité pour assurer le ravitaillement en nourriture, matériel, etc. de vos bataillons. De même, vous pouvez envoyer un avion espionner les infrastructures ennemies et localiser les points critiques.

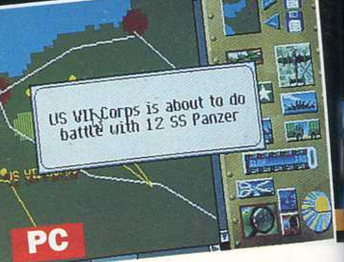
Le territoire où vous évoluez est en même temps très vaste et très détaillé. Très vaste car il s'étend sur l'Europe entière et très détaillé car vous voyez sur votre carte le moindre relief.

Chaque dimension de ce jeu, action, simulation et stratégie, possède ses propres menus entièrement géré à la souris. Les graphismes en 3D vectoriels et le respect de l'échelle de chaque élément renforcent le réalisme de ce jeu prévu pour septembre sur PC, Amiga et ST.









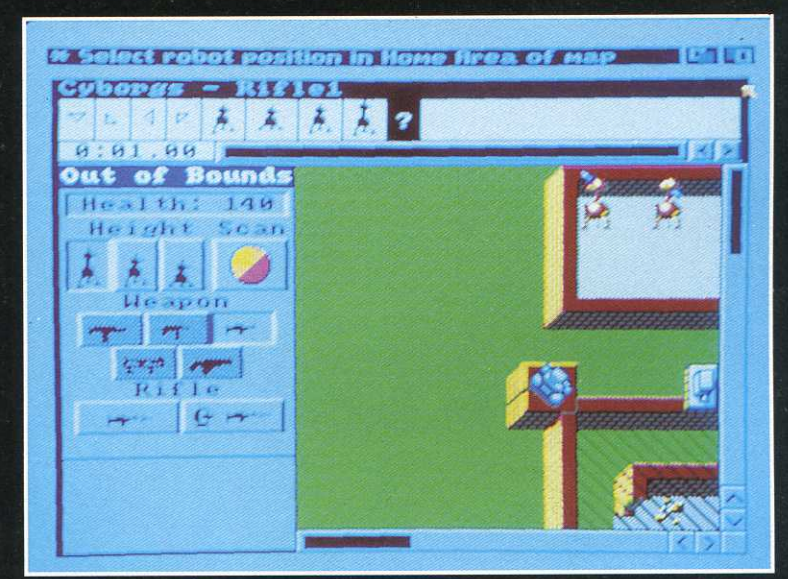
ROBOSPORT

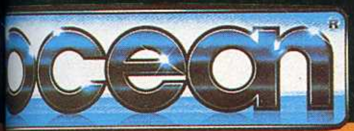


Ne confondez surtout pas le nom de ce jeu avec celui de Robocop, car il y a un monde entre les deux. Ce jeu nous vient de la mythique et bénie équipe Maxis (quoi ? comment ? vous ne connaissez pas Sim City ? quelle honte, courez vite l'acheter !) et est distribué en Europe par Océan. Ce jeu est en fait un shoot–em–up très très spécial, avec une vue de dessus et une gestion à la souris communes à tous les jeux Maxis. Il s'agit d'une sorte de jeu de stratégie, combinant à la fois la dimension tactique des échecs et la puissance des armes de guérillas les plus dangereuses. Vous contrôlez une équipe de robots munis de bombes, balles, missiles et grenades, lors d'une compétition composée de cinq épreuves : survie, chasse aux trésors, capture de drapeau, otages et baseball (!). Vous disposez de milliers de batailles, du défi le plus facile aux challenges les plus ardus, sur 24 champs de bataille. Vous pouvez personnaliser beaucoup d'options. Le jeu ressemble un peu au concept de ceux de SSI, mais ici, vous avez un plus grand contrôle sur les nombreux éléments à l'écran ; de nombreux menus (marques de fabrique de Maxis) jalonnent l'écran pour vous permettre de choisir votre tactique, placer les robots, faire défiler le terrain, et assimiler des statistiques très détaillées. Cependant, ce qui ne gâte rien, les graphismes sont superbes, le nombre d'éléments affichés ne venant pas les dégrader. Ce jeu de stratégie, de simulation et d'action possède de si nombreuses caractéristiques qu'il vous faudra un certain temps, même en lisant le gros manuel, avant d'entrevoir toutes les facettes. Imaginez un shoot–em–up tactiquement très sophistiqué, qui nécessitera bien plus de réflexion que certains jeux dits de réflexion, justement ! Alors, les savants-fous de Maxis vont–ils encore secouer le marché des jeux en (ré)inventant une nouvelle fois un nouveau type de jeu, comme avec Sim City ?

PREVIEW SUR AMIGA







BEASTMASTER

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

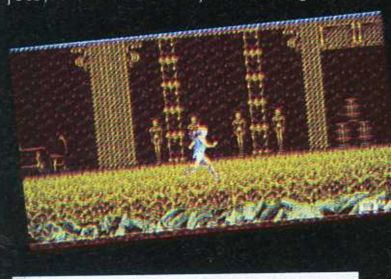


JWS, qui écrivait principalement pour Psygnosis, nous présente en avant-première un futur hit pour Thalamus. Il s'agit d'un jeu d'aventure-rôle-arcade médiéval fantastique, un peu dans le genre de Shadow of the Beast. Vous partez à la quête de la Guiding Light cachée quelque part dans un monde hostile : forêt, temple etc. Les actions que vous pouvez effectuer et vos attributs sont innombrables : marcher, courir, sauter, donner des coups de pied, prendre, abandonner, donner, échanger, accélérer le temps, inventaire, communiquer, consommer, lancer des sorts, casser des objets, utiliser un objet, sauvegarder etc. Vous réussirez peut-être même à vous faire aider par divers animaux. Votre tâche est vraiment rude car les nombreux monstres qui infestent le jeu ne vous laisseront pas tranquille pendant longtemps. Heureusement, en les tuant, vous trouverez de nombreux objets très utiles à la poursuite de votre quête. Des menus vous permettront, en outre, de contrôler votre état de santé que vous veillerez à améliorer en mangeant.

La gestion de votre personnage se fait entièrement à la souris ou au joystick, grâce à un système d'icônes. Le jeu se déroule en temps réel accéléré, de jour comme de nuit. Les écrans sont variés et vous ne bougez pas seulement horizontalement, mais des effets 3D vous permettront "d'entrer dans" l'écran quand des portes ou des passages apparaissent. Un grand bravo à ce sujet à Peter Lyons qui nous a conçu des graphismes formidablement stylisés avec 8 scrollings parallax.



PREVIEW SUR AMIGA ET ST





THALAMUS

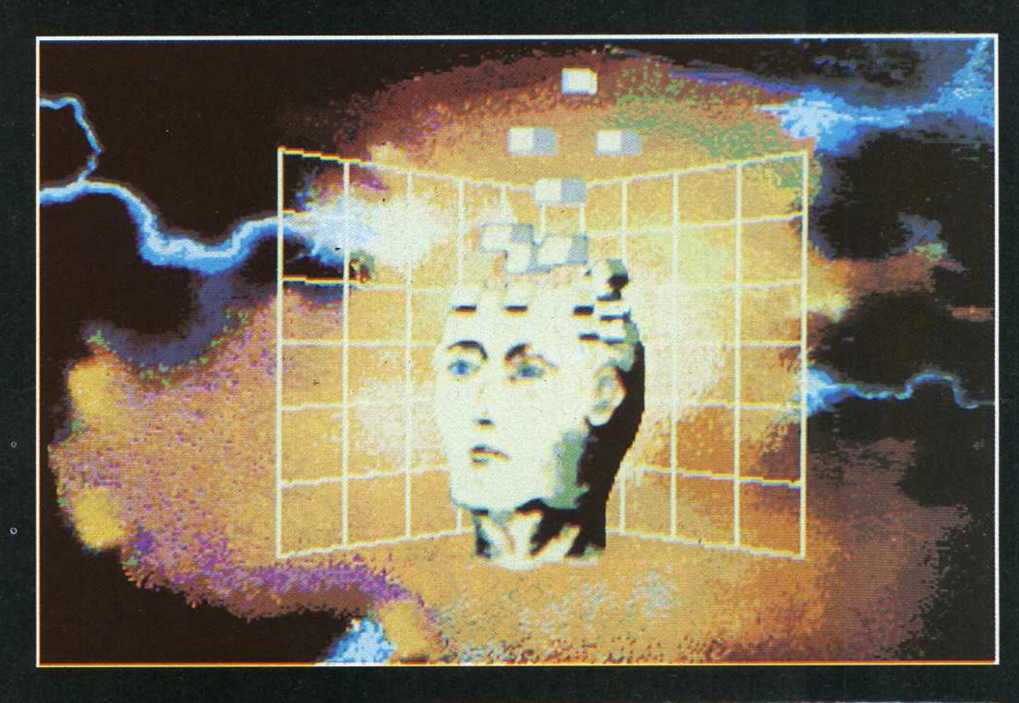
GEOMETRY

A l'Est, rien de nouveau... puisque voici un nouveau jeu de réflexion digne de Tetris, développé en Yougoslavie. Le concept est très simple mais la réalisation beaucoup moins: vous devez résoudre des puzzles. Chaque tableau est constitué de formes géométriques simples composant le dessin d'un objet, que vous devez reconstituer après que les différentes pièces aient été mélangées.

Le dessin est donc décomposé en plusieurs pièces, dans une grille qui comporte des pointeurs sur les bords haut et gauche. Cliquez deux fois sur le pointeur gauche pour sélectionner la ligne, puis une autre fois pour placer une pièce, ainsi de suite jusqu'à ce qu'une ligne soit réalisée.

Vous ferez de même avec les colonnes (un peu comme des coordonnées dans une bataille navale). Compléter un dessin peut devenir très compliqué car il faut tenir compte aussi bien de la forme que du décor des pièces, et plus ça ira et plus ça deviendra ardu, sachant qu'il y a plus de 100 tableaux, et que bien sûr, le temps est compté. Heureusement, des mots de passe vous éviteront de criser, et de faire et refaire toujours les mêmes tableaux.

L'avenir nous dira si ce jeu connaîtra un succès aussi phénoménal auprès des amateurs de réflexion que Tetris.



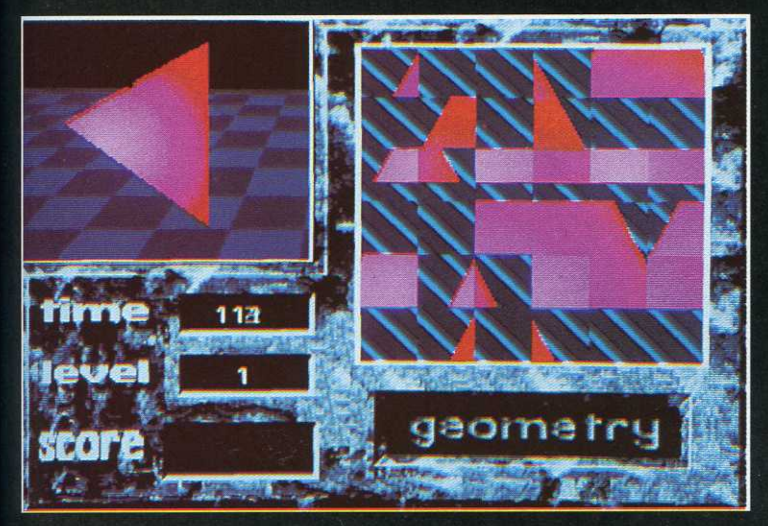








PREVIEW SUR AMIGA ET ST





ICE

Reportage de Derk Dela Fuente

Un nouveau nom arrive sur la scène mais derrière cette compagnie se cache rien de moins que Stewart Bell, ancien de Microprose et d'Electronic Arts. Il y a environ trois mois, cette firme a connu le succès avec Abandoned Places, un superbe jeu de rôle. Cette nouvelle compagnie possède un très impressionnant catalogue de jeux prévus pour septembre à Noël et nous réserve déjà pas mal de surprises.

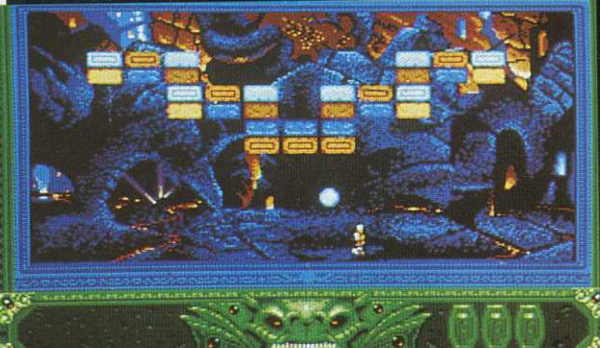


Addam Pracy : programmeur et musicien

FATAL STROKES

Fatal Strokes est un voyage dans le monde de l'Art et de l'Imagination. Vous incarnez un peintre, Edwin, qui, un matin, se réveille très inspiré, la tête pleine à craquer d'idées. Jetant un oeil à votre palette de peinture, vous découvrez qu'il ne vous reste plus rien. Un petit saut dans votre hélicoptère et vous voilà déjà atterrissant sur un terrain qui vous est très familier, mais où surgit de nul part une Boutique d'Art. Intrigué, vous entrez dans cette boutique et vous vous retrouvez entouré de matériel de dessin ! Un vieil homme vous remet des pinceaux et une palette, très spéciaux. Quand vous arrivez chez vous, vous créez à toute vitesse plusieurs chefs d'oeuvres.





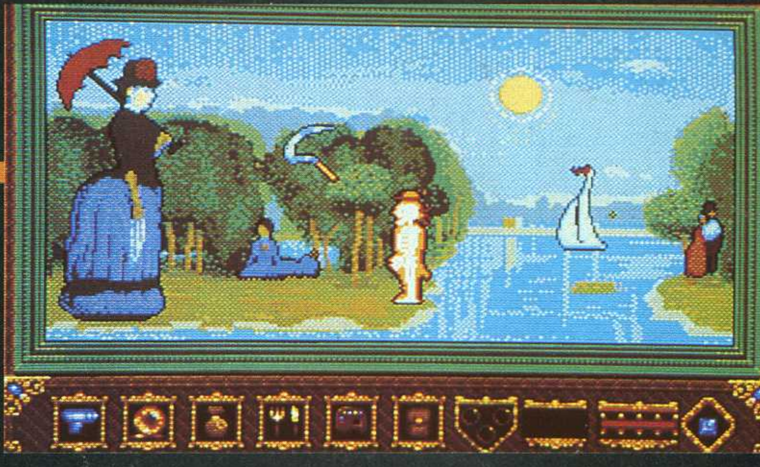
Auparavant, vous aviez reçu une lettre que vous n'ouvrez que maintenant : il s'agit d'une lettre du vieil homme de la Boutique vous confiant une mission d'importance capitale. Le jeu est fondé sur sur trois peintures (rendons à César ce qui lui appartient : ces trois oeuvres sont de Bosch, Seurat et Poussin) qui deviennent "vivantes" et qui proposent chacune des objectifs, des lieux et des actions différentes. Vous devez trouver une collection d'orbs magiques mais en entrant dans ces peintures, vous vous confrontez à de nombreux puzzles à résoudre. Armé de votre palette de peinture et d'un éventail d'armes, vous disposez de plusieurs manières pour vaincre vos opposants en dessinant notamment les objets dont vous avez besoin. L'interaction entre les différents personnages des tableaux jouera un rôle prédominant dans votre réussite. Bien que ce soft ait pour vocation première de divertir, il comporte des facteurs éducatifs non négligeables.

ICE



news • previews









Tous formats

PIRATS PLUNDER

Ce jeu est un mélange de jeu de rôle, de négociation et d'action. Vous prenez le contrôle d'un gallion et de plusieurs navires pirates. Il peut se jouer à plusieurs niveaux et si vous aimez croiser le fer, vous pouvez tester votre habileté contre quelques guerriers sans pitié.

Le jeu comporte beaucoup de sous-jeux et d'objectifs. Vous pourrez marchander et acheter des armes et de nombreuses marchandises, dont des bateaux beaucoup plus grands et beaucoup plus fiables. Bien qu'une grande partie du jeu se déroule en mer, la terre ferme propose aussi des aventures inoubliables, parfois dans des donjons ou des souterrains genre Dungeon Masters. En mer, vous pouvez visualiser les autres bateaux, combattre en duel ou au canon, grimper sur le grand mât pour repérer une proie éventuelle... et le jeu tient compte de la vitesse et de la direction du vent. Bien que vous ayiez un certain contrôle au niveau de la navigation, le mal de mer est toujours possible et la solution est alors d'accoster sur la terre ferme. En fait, le jeu est plein de surprises et on ne sait jamais ce qui va se passer. La vue des personnages se fait à la manière d'Ultima, c'est-à-dire par une plongée en perspective sur les protagonistes. A l'écran, des icônes et menus vous permettent de visualiser votre inventaire et l'état de santé des membres de l'équipage.





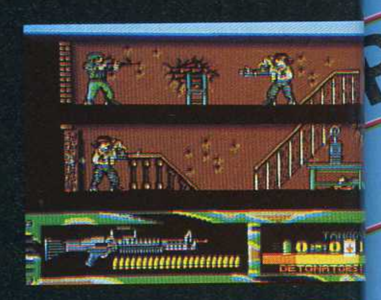
Tous formats

PRE VIEW

ICE

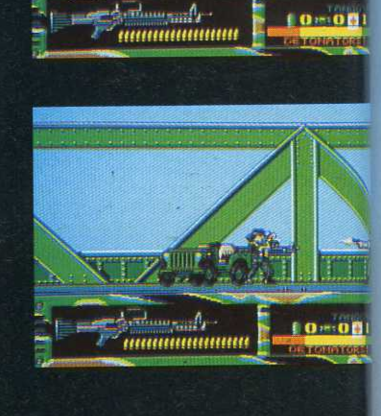
FIRE FORCE

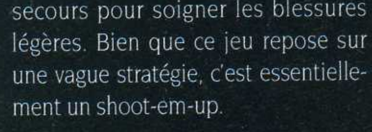
C'est un jeu de combat arcade/action où vous contrôlez un grand groupe de mercenaires. Vous devez accomplir 12 missions, de difficulté croissante, qui vont du sauvetage d'otages au sabotage d'une cible. Vous pouvez choisir parmi une sélection sophistiquée d'armes et même changer de rang, mais le but du jeu reste le même : rester en vie contre toute attente et tuer des ennemis. L'action se situe dans de nombreux lieux présentant chacun leurs propres problèmes : jungle, désert, camps de prisonniers de guerre... Vous disposez d'icônes indiquant la vie de vos personnages, qui diminue chaque fois que vous êtes touché. Trouver des munitions et d'autres objets utiles est alors indispensable. Les soldats que vous contrôlez ont de nombreuses possibilités de mouvements : ramper, grimper... tout cela au milieu des étourdissants tirs ennemis. Parfois, vous devrez placer des détonateurs, puis prendre vos jambes à votre cou avant leur explosion. Heureusement, vous disposez d'une trousse de











secours pour soigner les blessures légères. Bien que ce jeu repose sur une vague stratégie, c'est essentiellement un shoot-em-up.




NAVIGATOR
KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP
BREAK THE PERFORMANCE BARRIER...
PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...
Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !
Nous avons appliqué la formule gagnante -une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.
La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.
SPEEDKING
SPEEDKING with AUTOFIRE
ATA/C64/C128/CA/CPC/MSX
SEGA® Master System
NINTENDO® Entertainment System
AMSTRAD® 464+ AND 6128+, GX 4000
IBM® AMSTRAD PC®
PC Interface with Games Card
konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business
PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX
INNELEC
Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.

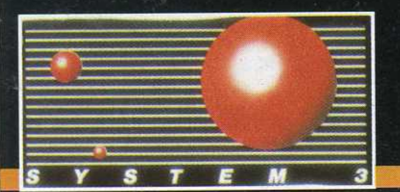
SILLY PUTTY

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

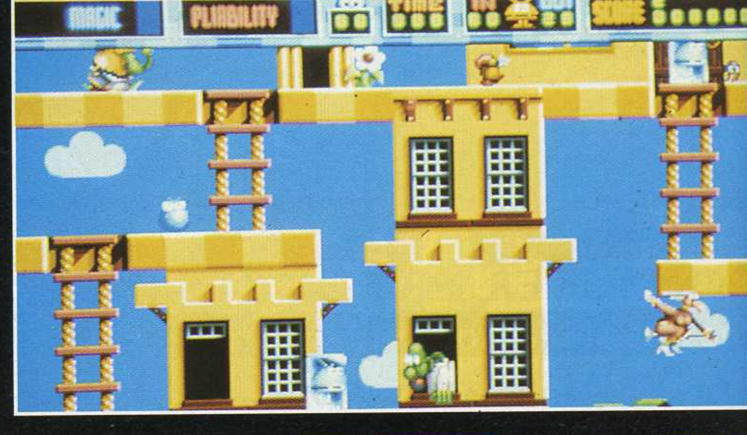


System 3 propose un jeu mélangeant arcade, plate-formes, puzzle et stratégie (ouf !) pour lequel il prévoit un impact aussi phénoménal que Lemmings. Les jeux "délirants" sont une race en voie de disparition sur les micros mais Silly Putty sera peut-être ce qui relancera la tendance. Ce jeu est en effet écrit avec un esprit console, avec des idées indéniablement novatrices et intelligentes.

Vous incarnez un blob, Putty, à travers 6 mondes différents : Putty Doom, Dazzle Daze, Techno Fear, Nippon, Toyland et Twilight Zone, chacun composé de 3 niveaux de 2 écrans en scrolling vertical. Chaque monde est caractérisé par des dessins et des sprites différents. Les caractéristiques de Putty vous permettent de réaliser des choses étonnantes : c'est une créature complètement élastique. Vous pouvez donc vous plier, vous étirer, rebondir, vous infiltrer, absorber, mais le plus important de tout, imiter d'autres créatures. L'objectif est de sauver des robots (un nombre défini par niveau) qui sont en train de vous construire une tour. Vous avez été chassé de votre pays natal, Putty Doom, par le méchant Dazzle Daze qui a transformé vos amis en en gommes gluantes (il y en a vraiment qui n'ont rien à faire...). Les robots que vous devez sauver car ils sont vos seuls alliés, sont les plus stupides qui puissent exister. La nuit, ils sautent tête baissée, des tours ! Vous voulez vraiment rentrer chez vous, mais des Méchants vous en empêchent. Bien que cela ressemble beaucoup à un jeu de plateaux, c'est un jeu vraiment original. Quand vous étirez Putty, il s'allongera sur un plateau, s'y collera puis, enfin, bougera. Plus vous bougez et plus vite la tour principale sera



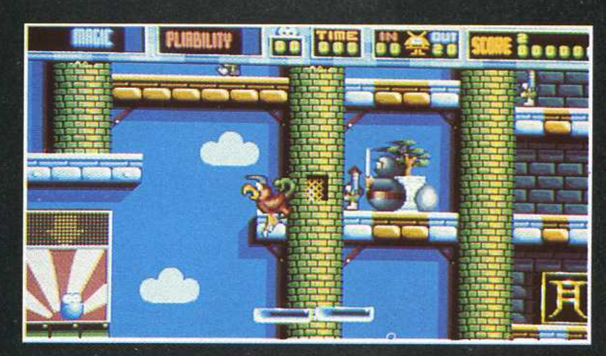






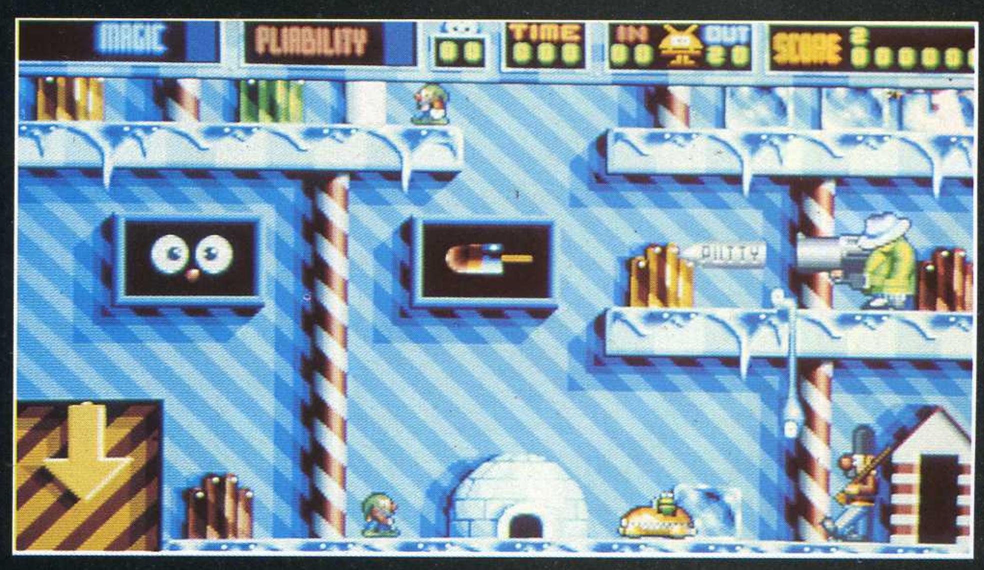






construite. Pour tuer les méchants, vous pouvez gongler Putty comme un ballon, pour les englober et les absorber. Vous pouvez même prendre la forme d'une autre créature, comme par exemple, un ver luisant, vous connecter à un circuit électrique pour faire exploser des ampoules qui vous embêtent. En même temps, vous devez réfléchir au moyen de passer les obstacles en utilisant au mieux votre capacité d'élasticité. Des repères spéciaux, avec des flèches, ont des effets de trampoline pour vous propulser même plus haut que l'écran. Il faut rechercher, découvrir et utiliser au mieux les ressources de Putty. Si vous essayez d'être trop téméraire, vous perdrez de votre souplesse.

Votre objectif, pour passer chaque tableau, est de trouver trois robots et de les transporter vers un point de sortie de l'ecran. Plus facile à dire qu'à faire car tout plein de méchants feront ce qu'ils peuvent pour vous gêner. Heureusement, vous pouvez les tuer de deux façons différentes : comme Mario, vous pouvez leur sauter dessus pour les écraser, ou vous en approcher, les frapper et les écraser. Parce que Putty compte sur sa souplesse, vous devez vous assurer qu'il soit toujours en forme pour accomplir tous les mouvements : en haut de l'écran, un indicateur de la souplesse de Putty permet de contrôler ce niveau d'élasticité - c'est en fait, votre énergie vitale. Si un personnage vous frappe, cette élasticité diminue. Pour en regagner, vous devez absorber des éléments végétaux, animaux ou ninéraux. Mais attention, tout n'est pas comestible, et certaines choses peuvent avoir des effets secondaires indésirables, comme par exemple les haricots. Mais le meilleur reste à venir : vous pouvez combiner les actions. Par exemple, vous vous transformez en petit lapin. Un blob (méchant) arrive et comme le ragoût de lapin est son mets préféré, il se précipitera sur vous pour vous manger. Comme vous

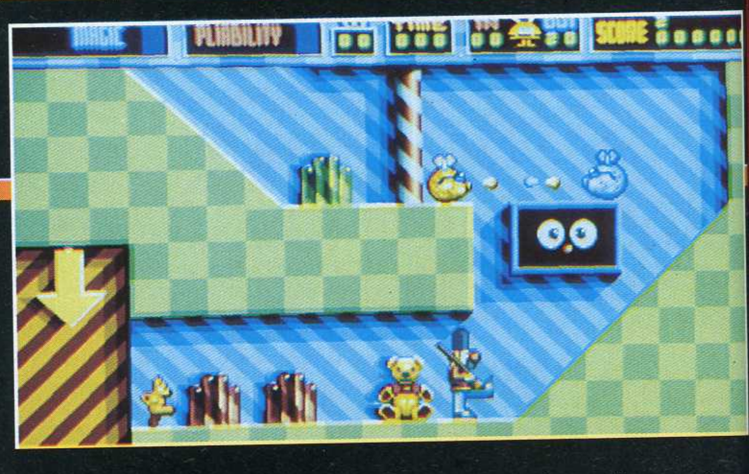








SUITE SILLY PUTTY...

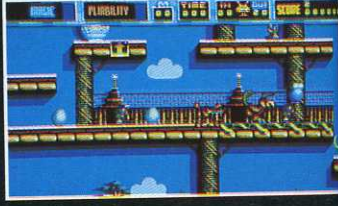


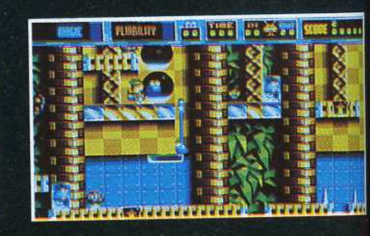
avez été prévoyant, vous aviez auparavant collecté des bombes que vous pouvez maintenant utiliser, réduisant à néant cette vermine. Bien que tuer les créatures semblent être l'essentiel du jeu, il n'en est rien. Vous devez nettoyer le passage pour réaliser votre première tâche : sauver les robots. Quand vous toucherez un robot, il "entrera" dans Putty et vous pourrez ainsi le transporter vers la sortie qui se trouve en général en haut de l'écran. Le problème est que si vous êtes touché par un méchant, le robot meurt. Or, c'est un jeu contre la montre et même s'il reste plusieurs robots à votre disposition, le temps lui, vous manquera généralement, et il vous faudra alors toute votre témérité et toute votre adresse pour éviter les saucisses géantes et autres horreurs.

Ce jeu fait également appel à la stratégie puisque vous pouvez, après avoir bien avancé avec un robot, vous retrouver bloqué. Vous devez ainsi, pour chaque niveau, user de toute votre palette de tactiques.

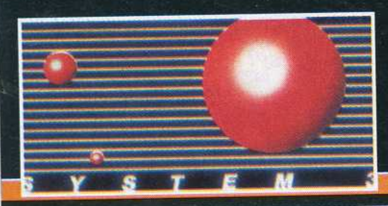


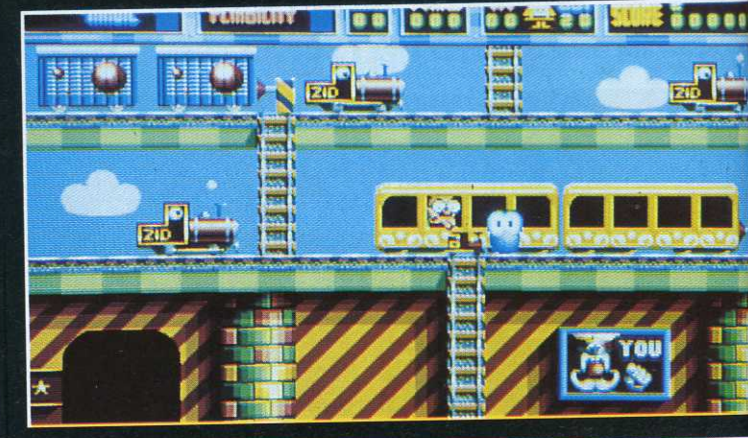






Les commandes sont très précises et faciles et les sauts s'effectuent simplement en tirant le joystisk. Ce jeu plaira certainement aussi bien aux amateurs d'arcade que de réflexion. C'est d'ailleurs étonnant. Vous croyez voir un simple jeu de plateformes et en fait, il s'agit d'un jeu beaucoup plus complet. Enfin, ce qui ne gâte rien, le jeu présente de nombreuses animations qu'on croirait tout droit sorties des films de Walt Disney. Il ya fallu plus d'un an de travail pour créer ce jeu qui est promis à un brillant avenir, et dont une version console est prévue.

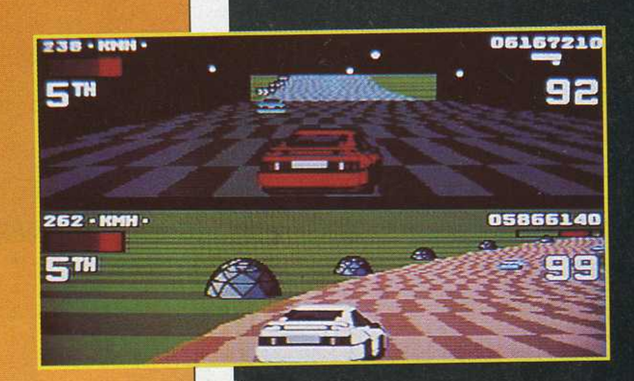




LOTUS 3 TH

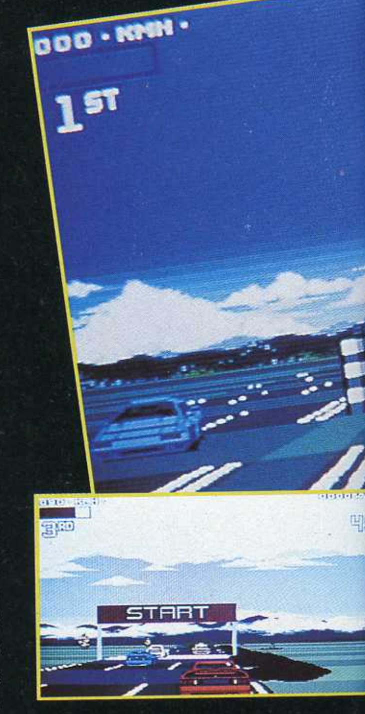
news • previews

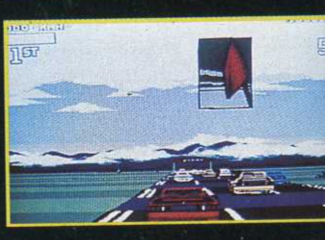
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Que peut faire Gremlin de plus dans ce troisième volet que nous n'ayions déjà eu dans les deux premiers ? Presque rien, sauf peut–être cinq nouveaux scénarios, une nouvelle voiture, un éditeur de parcours, beaucoup plus de musiques et d'effets sonores, 64 courses sur 13 niveaux, pas grand chose en somme ! En plus des huit niveaux de Lotus 2 (neige, forêt, désert, autoroute, brouillard, nuit, orage), il y a maintenant cinq niveaux supplémentaires qui peuvent être joués avec le nouveau prototype Lotus M200. Les conditions de climat et du terrain joueront un rôle beaucoup plus prédominant dans le volet et certains sons comme le hurlement du vent avant une tempête, vous préviendront des dangers. De nombreux chauffards Suédois vous feront les pires vacheries mais, si vous le préférez, la route peut en être totalement dégagée.

L'éditeur de parcours a l'air très intéressant. Les courses sont générées en utilisant un code de dix chiffres : en tapant n'importe quoi, vous obtiendrez ainsi presque toujours des parcours différents, le nombre de combinaisons étant infinitésimal. L'éventail des options paramétrables est également impressionnant : difficulté, virages, netteté, collines, côtes, scénario, obstacles, longueur, les paramètres variant de 0 à 100%. Par exemple, pour avoir beaucoup de virages, mettez 90%. Il n'y a pas plus

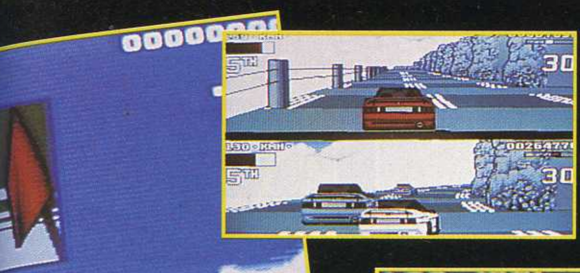






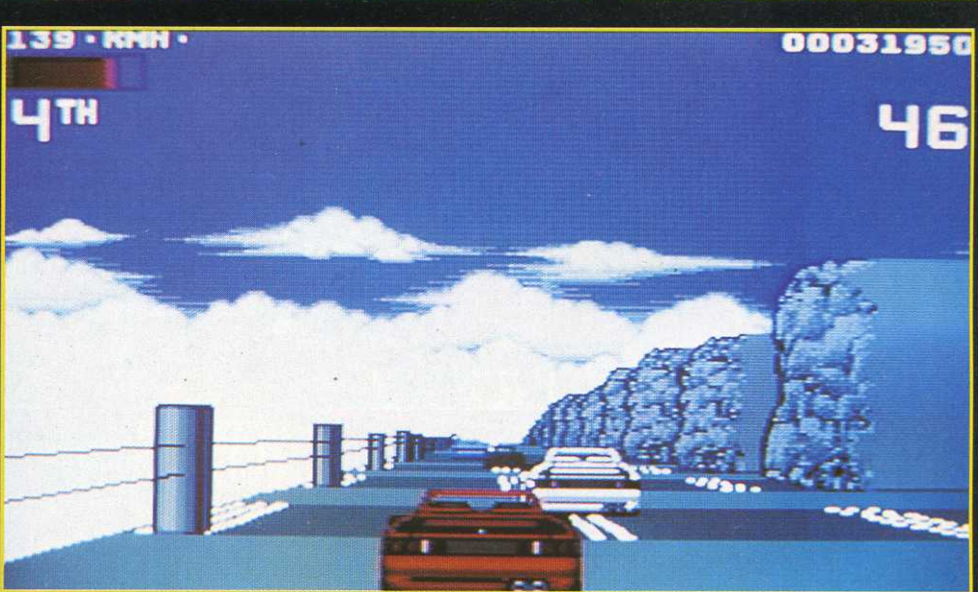
GREMLIN

FINAL CHALLENGE





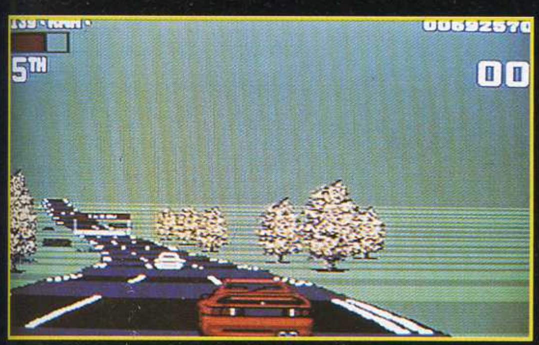




simple, ni plus rapide : une course peut être générée en seulement 3 secondes. Le jeu peut être joué comme une véritable simulation ou comme du pur arcade. Les commandes étant semblables aux deux précédents épisodes, vous avez juste "quelques" options en plus, "quelques" courses en plus, "quelques" surprises en plus... Les voitures contrôlées par l'ordinateur ont bien sûr un petit avantage, car non seulement, elles n'ont aucun problème à éviter les dangers, mais de plus, comme elles sont très intelligentes, elles ne manqueront pas de vous faire entrer dans le décor ! C'est peut-être un des jeux les plus éprouvants et pour les nerfs et pour les réflexes ! Je vous l'ai dit, "presque" rien de nouveau !



PRE VIEW




PREVIEW SUR AMIGA ET ST

AMAN

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Stephane Meceray, un nouveau venu parmi les programmeurs français, nous propose un jeu vraiment passionnant. Bien que les idées de base de ce soft ne soient pas très originales, leur combinaison en fait un jeu très inhabituel. Le programme terminé possédera 45 niveaux de difficulté croissante et déjà à partir de la démo sur PC, il semble très prometteur. Le concept de ce jeu repose sur un rayon laser et des miroirs. A partir d'une machine, un rayon laser est émis quand vous tapez la touche Entrée, et votre objectif est de toucher des diamants avec ce rayon. L'action du jeu provient de la trajectoire du rayon que vous devez diriger à l'aide de miroirs. Au début, vous avez juste quelques miroirs et en utilisant le clavier, vous pouvez les déplacer légèrement soit vers la droite, soit vers la gauche, ainsi que former des angles.





PRE VIEW

PREVIEW SUR PC

Vous avez besoin de former une combinaison correcte pour que le faisceau laser touche chaque miroir et atteigne éventuellement la cible qui se trouve dans un coin inaccessible directement. Le problème est que vous jouez contre le temps et vous devez donc avoir un très bon œil pour réussir du premier coup. Dans les derniers niveaux, le rayon est en plus dirigé par des flèches et comme il n'y a parfois qu'un seul miroir, ça se complique beaucoup! De même, d'autres obstacles peuvent apparaitre et gêneront vos maœuvres. Ce jeu est d'une jouabilité et d'une intensité exemplaires. Certaines de ses énigmes risquent de hanter votre esprit même en plein sommeil, tout comme Lemmings (mais si, je te dis que j'ai trouvé comment faire!). Nous vous tiendrons au courant d'ici sa sortie.



"news • previews"

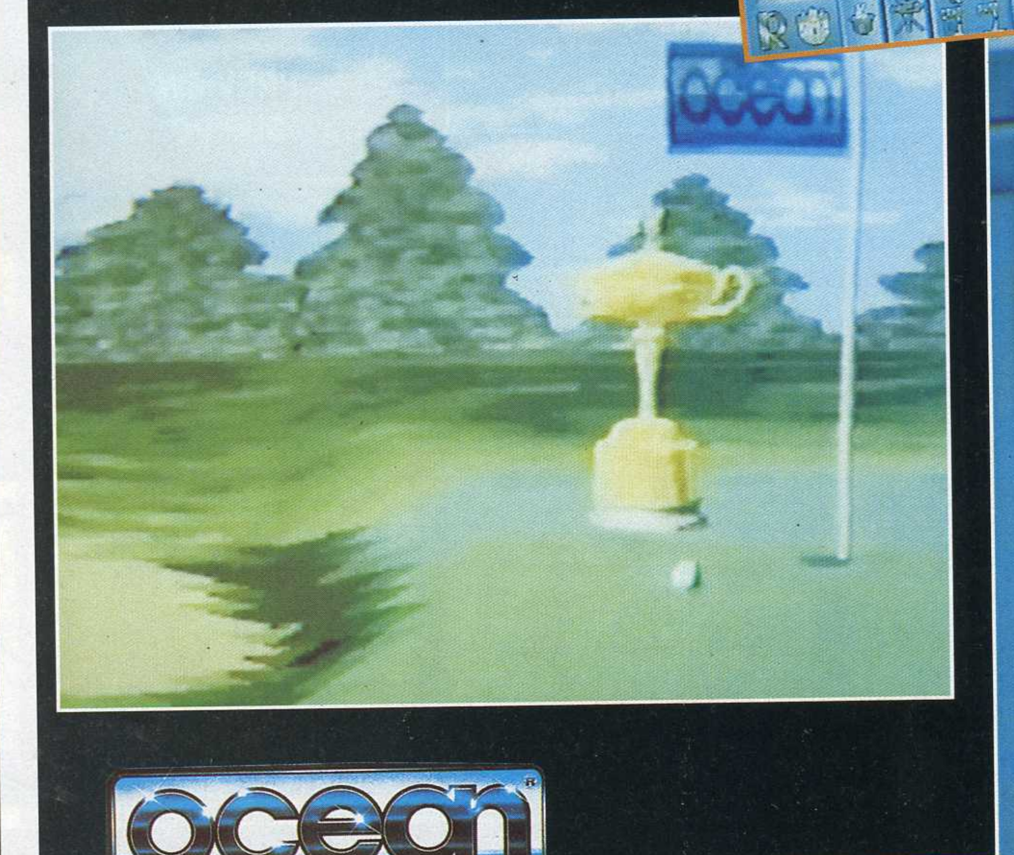
GOLF 3D

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

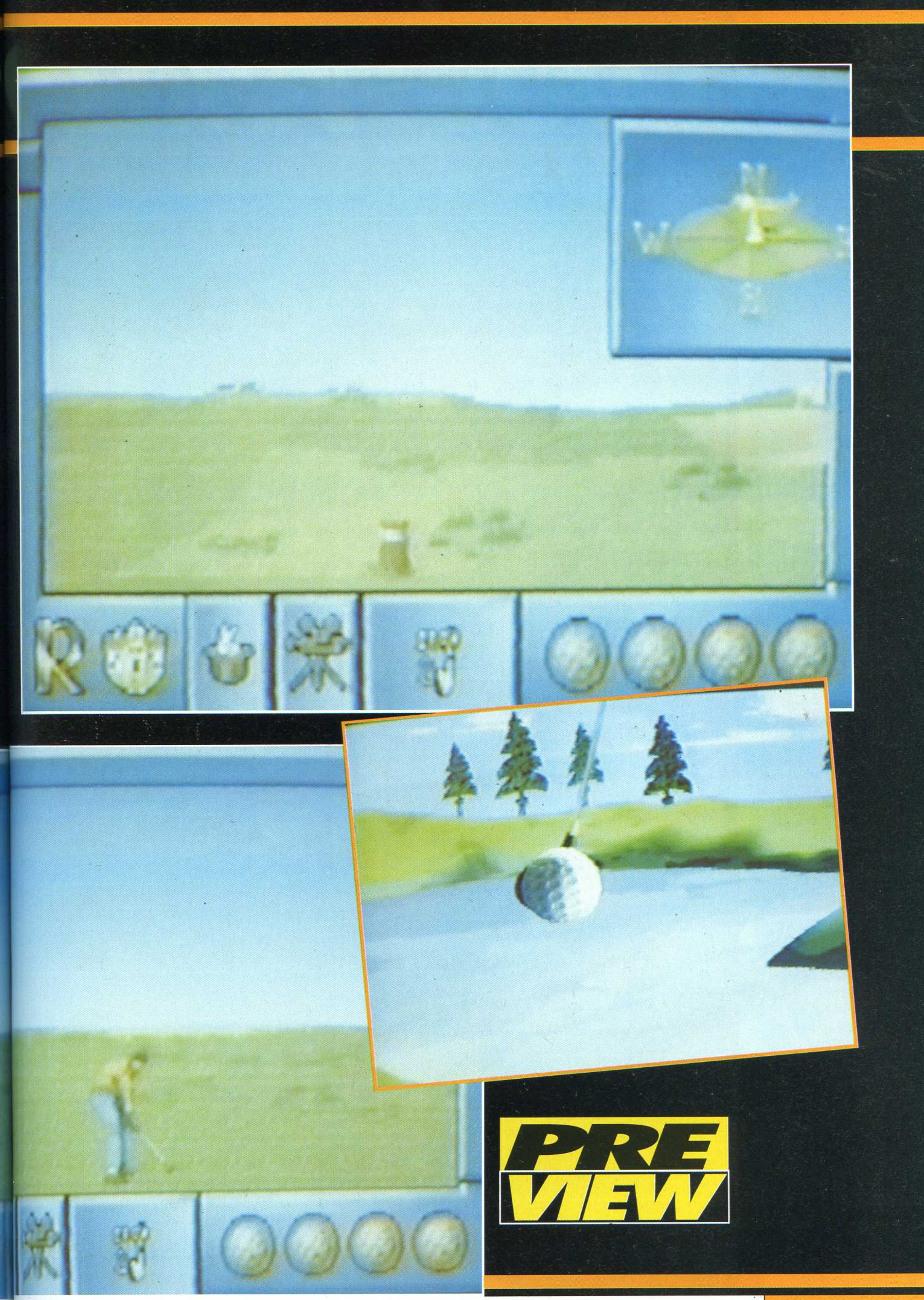
Avec les multiples simulations de golf sur le marché, il devient difficile de faire son choix, et ce n'est pas ce nouveau jeu, proposé par Ocean, qui nous facilitera la tâche; *d'autant plus qu'il a l'air vraiment* bien. Une option inédite vous permet de voir le jeu à partir de la balle! Quand vous frappez la balle, vous pourrez voir le green défiler au dessous de vous. La progression sur le parcours peut être visualisée soit à travers la trajectoire de la balle, soit grâce à des caméras placées à de nombreux endroits du fairway. Le graphisme est hallucinant de beauté avec beaucoup de lacs, de bunkers et de bois créant un défi de plus haut niveau, et l'animation du golfeur est très fluide et réaliste. Le jeu est géré par la souris et vous pouvez sélectionner votre club parmi une large gamme, en cliquant sur votre sac. Avant chaque swing, jetez donc un œil à un indicateur de vent pour en connaître la force et la direction, pour choisir votre coup.



PREVIEW SUR AMIGA ET PC

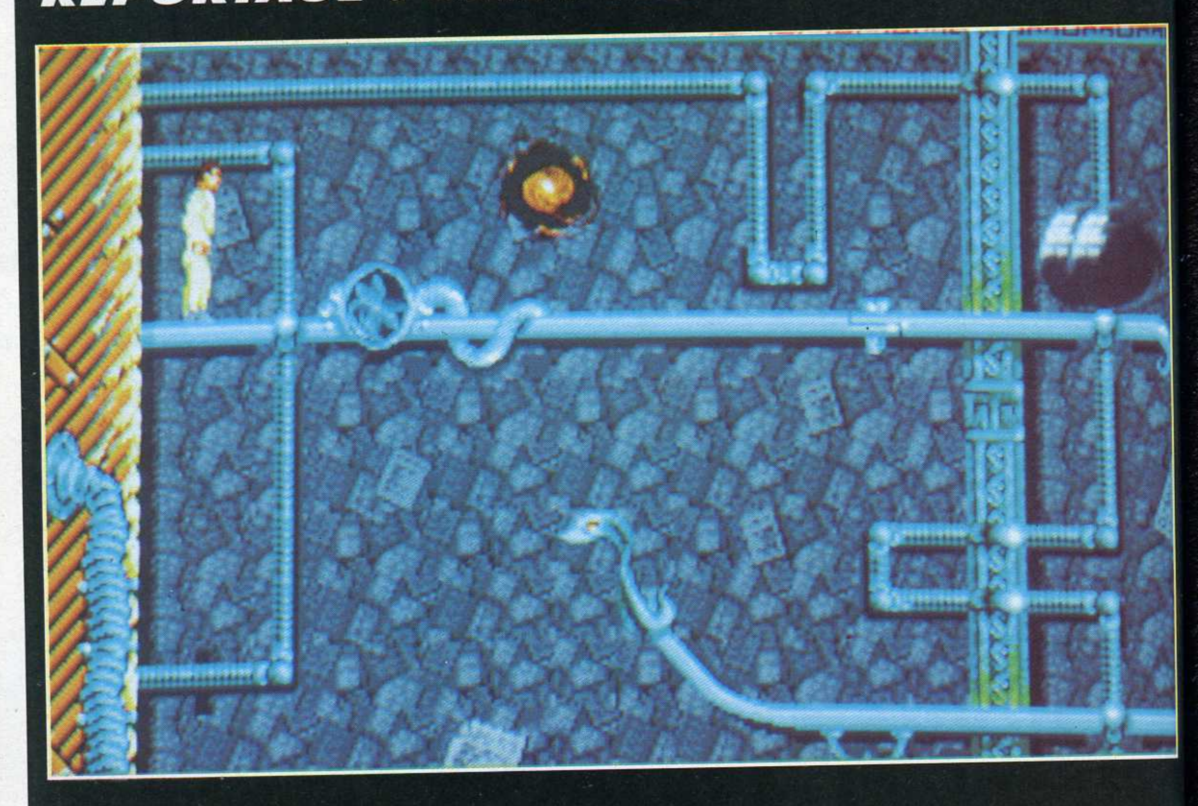


ocean

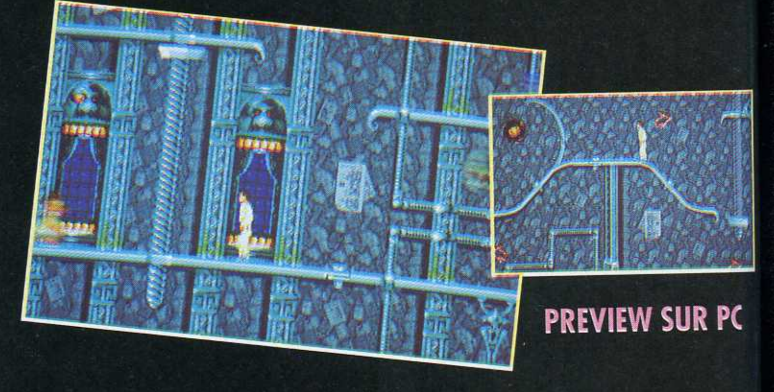

PRE
VIEW

COOL WORLD

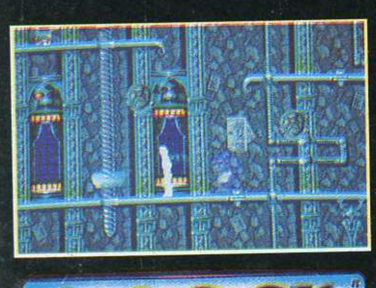
REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



Une avant avant-première sur ce jeu qui est un shoot-em-up interactif avec de superbes graphismes. Vous devez traverser le jeu à la recherche de Méchants tout en essayant de rester en vie. Une forme olympique est nécessaire pour grimper les échelles et pour progresser de plate-forme en plate-forme tout en évitant de vous faire avoir par des Méchants les plus balaises et les plus inhabituels qu'il soit, qui vous barrent la route. Le jeu a l'air excellent avec des mouvements rapides des sprites du personnage principal. A suivre...



PREVIEW SUR PC



ocean



news • previews

LETHAL WEAPON



Ce jeu est basé sur l'ensemble des 3 films du même titre, reprenant les séquences d'action uniquement. Vous pouvez diriger ou Danny Glover ou Mel Gibson, au choix, chacun ayant ses particularités propres. L'un sera meilleur pour le combat au corps-à-corps tandis que l'autre assurera plus avec son arme. Lethal Weapon combine jeu de plates-formes, de combats et de tirs pour donner une dose d'action non-stop.

Vous devrez traverser cinq lieux différents, que vous soyiez dans le métro ou sur un chantier, il y a toujours quelqu'un pour venir vous chercher des embrouilles. Chaque niveau sera divisé en plusieurs petits niveaux. Au premier niveau, par exemple, vous n'aurez pratiquement qu'à grimper aux cordes, à vous balancer en évitant vos ennemis, pour atteindre la sortie. Dans les autres niveaux, vous devrez résoudre des énigmes, mais de l'action pure et dure vous sera demandée.

PRE VIEW

PREVIEW SUR PC



MOONSTONE

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

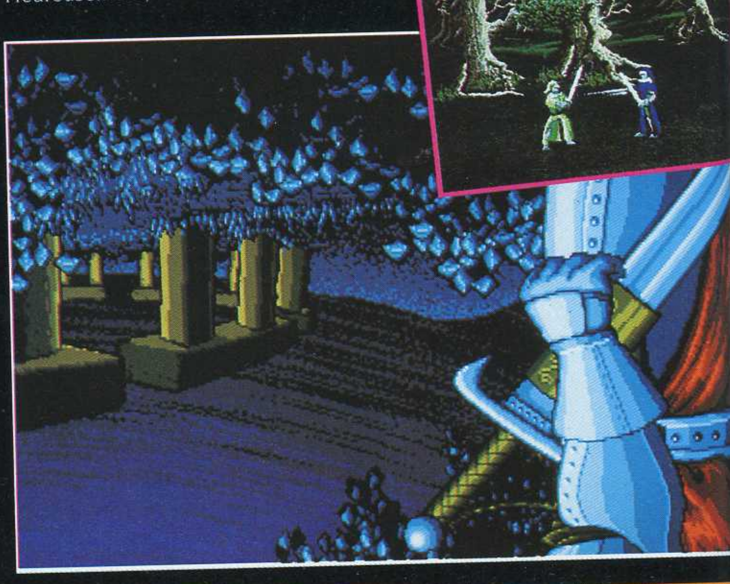


Ce jeu, mêlant parfaitement aventure–jeu de rôle et action, arrive enfin sur PC. C'est une parfaite initiation au jeu de rôle puisque c'est un jeu immédiatement jouable: pas de composition d'un groupe, pas de besoin ni de manger, ni de dormir... familiarisant ainsi les réfractaires à la terminologie rôliste. L'introduction vous plonge immédiatement dans un univers médiéval–fantastique. Chaque millénaire, Danu, l'Esprit de la Lune, porte son attention sur la Terre: cette période est d'ailleurs appelée la Saison des Pierres de Lune par les Druides du Concile de Stonehenge. Le Dieu s'apprête en effet à récompenser d'un don conférant une puissance absolue, le plus grand guerrier qui devra auparavant prouver sa valeur. Vous incarnez l'un des quatre chevaliers en lice pour ce suprême honneur, l'ordinateur contrôlant les trois autres, avec une possibilité de jouer jusqu'à quatre joueurs. C'est donc, même si vous êtes seul, une véritable compétition dont le but est de retrouver les différents morceaux d'une gemme brisée (la Pierre de Lune). Pour cela, vous voyagerez à travers un vaste monde qui s'étend sur plusieurs écrans, et dont chaque relief est représenté par une vue aérienne sur une belle carte (à la Ultima). Votre personnage est défini par des attributs propres aux jeux de rôle, tels que la Force, l'Endurance et les Points de Vie, qui au départ sont assez peu élevés. De même, votre équipement est peu puissant, vous ne disposez au départ que d'une épée (Note du Correcteur qui a Klonké: ah ah! Une épée, ah ah, lopette!). Pour acquérir des objets ou de l'argent, le seul moyen efficace mais terriblement périlleux (n'oubliez pas que vous êtes un preux chevalier sans peur et sans reproche...) est d'affronter lors de spectaculaires combats en mode 2D, les multiples monstres errants qui rôdent : Chevalier Noir, Balok (sorte de singe musculeux, à mi–chemin entre l'Homme de Néanderthal et Tarzan), Lanciers (redoutables car grâce à leur lance, justement, ils vous tiennent à distance, et il vous faudra pas mal de témérité et d'adresse pour les anéantir), Troggs (sorte d'orques) armés de hâche, de marteau ou de pique, Dragon, Troll, Gardien mi–Fantôme, mi–Gorgone, Homme–Rat, Bête Sauvage (espèce de Lion à cornes), Homme de boue etc. Chacune de ces rencontres a sa propre façon d'attaquer, certaines tellement meurtrières que vous pouvez succomber dès le premier coup. Ces nombreux combats constituent la partie "action" du jeu. Vous disposez d'un panoplie complète de coups : taillader, pointer, estoquer etc. et tout cela à différentes hauteurs et directions. Heureusement, des nombreuses villes vous permettront de vous remettre de ces sanglants affrontements qui ont l'air de sortir directement de "Massacre à la Tronçonneuse" : tête qui valdingue, bras tranché... marquant le sol de grandes flaques voire de mares d'hémoglobine. Pour les âmes sensibles, une option moins gore est disponible. De nombreuses villes, donc, avec leurs tavernes où vous pouvez jouer aux dés pour gagner des sous, leurs temples où vous pouvez vous faire soigner, leurs marchands chez qui vous pouvez acheter armures, armes et autres potions ou objets magiques ou non. Outre la traditionnelle potion de soin, vous pouvez acquérir, par exemple, un parchemin qui vous transforme en faucon pour voyager plus vite, une boule de cristal pour observer un point éloigné etc. Les superbes animations lors des combats, les arrière–plans et les sprites de top niveau, des grondements et des rugissements irréprochables font de ce jeu un futur hit. Un peu de patience il est prévu pour septembre...

PREVIEW SUR PC

PRE VIEW





MINDSCAPE

news • previews

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA



PARIS

MICROMANIA 70 CHPS-ÉLYSÉES *Ouvert jusqu'au 12 septembre*
M° George V – RER Ch. de Gaulle-Étoile
✆ 45 62 76 18
UN ESPACE DÉMENTIEL 100% JEUX-CONSOLES

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niv.-2 – Métro et RER Les Halles ✆ 45 08 15 78
NOUVEAU : ESPACE SUPER NINTENDO

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES *Ouvert même le dimanche !!*
Galerie des Champs (Galerie Basse) – 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. De Gaulle-Étoilé/M° George V ✆ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C^cial Rosny 2 ✆ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C^cial Vélizy 2 ✆ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C^cial des 4 Temps – Niv.2 – Rotonde des Miroirs
RER La Défense ✆ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C^cial Les 3 Moulins – Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ✆ 45 29 09 90

SOLARBOY
ÉCO LOGIQUE / ÉCO NOMIQUE
349F
Faites le plein de votre Gameboy à l'Énergie Solaire

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO



UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE CONSOLE FRANÇAISE. DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

NICE | LYON

MICROMANIA NICE
Centre C^cial Nice-Étoile
Niveau -1
06000 ✆ 93 62 01 14

MICROMANIA LYON
Centre C^cial Lyon-La-Part-Dieu
Niveau1. Face sortie Métro
69000 ✆ 78 60 78 82

5% DE RÉDUCTION* sur vos achats

avec la Mégacarte qui vous sera offerte GRATUITEMENT lors de votre prochain achat

LES NOUVEAUTES D'ABORD
la Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N°1 234 567
MICROMANIA

*sauf sur consoles

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

ATTENTION Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 **MICROMANIA**

OPTION SUD - 93 34 51 60

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MEGADRIVE
Aliens 3 (Arcade)
European Soccer (Foot.)
Captain America (Action)
Terminator (Action)
Team USA Basket (Sim.)

SUPER NINTENDO
Ninja Turtles IV (Arcade)
Bulls vs Blazers (Basketball)
Prince of Persia (Plateforme)
Spiderman & X Men (Action)
Robocop 3 (Action)

GAMEGEAR
Batman Returns (Action)
Terminator (Action)
Out Run Europa (Auto)
Wimbledon Tennis (Sim.)

GAMEBOY
Tom and Jerry (Plateforme)
Joe and Mac (Plateforme)
Parasol Star (Plateforme)
Dr Franken (Arcade)

PROMOS MEGADRIVE		
World Cup Italia	~~395F~~	215F
Super Thunderblade	~~395F~~	215F
Alex Kidd	~~325F~~	215F
Mickey Mouse	~~449F~~	399F
Quackshot	~~449F~~	399F

PROMOS GAMEBOY		
Soccermania	~~275F~~	199F
Fist of Northstar	~~245F~~	175F
Elevator Action	~~245F~~	145F
Kid Icarus	~~229F~~	175F
F1 Race	~~275F~~	195F

Commandez par téléphone au 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

Commandez par minitel 3615 MICROMANIA

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraison garantie par Colissimo - 48h

Nom - Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville .... Tél ....

J19 TITRES	CONSOLES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F)		+ 29F
TOTAL À PAYER =		F

RÈGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26F**) pour frais de remboursement

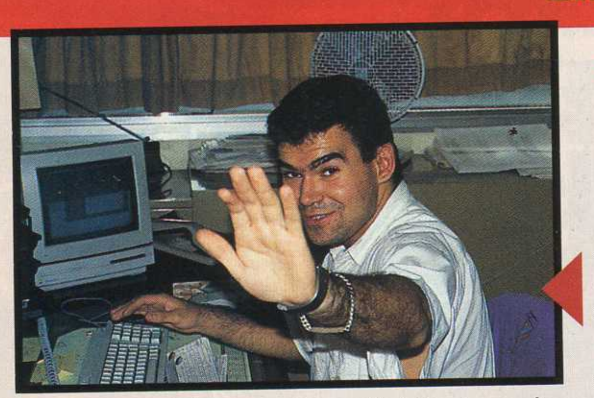
PAYEZ PAR CARTE BLEUE-CARTE INTERBANCAIRE
DATE D'EXPIRATION : ..../.... SIGNATURE :

N° de membre (facultatif)



Vous avez LE CHOIX!

• VOUS POUVEZ CONTINUER A COURIR SOUS LA PLUIE POUR ACHETER JOYSTICK CHEZ UN KIOSQUIER OU IL Y A LA QUEUE.



• JOYSTICK ARRIVE DIRECTEMENT CHEZ VOUS ALORS QUE VOUS JOUEZ A WING COMMANDER 2 SUR 486-40 EN VOUS BAFFRANT DE FRIANDISES.

Le type en photo, là, à côté, il s'appelle Antonio. Ça fait maintenant un petit bout de temps qu'il bosse chez Joy, où il s'occupe des abonnements et du courrier. Il ya deux choses qu'Antonio déteste par dessus tout: bosser et se faire appeler Tonio. Naturellement, quand on a su ça, tout le monde s'est mis à l'appeler Tonio, vous nous connaissez. Pour ce qui est du boulot, c'est vraiment quelque chose qu'il a en horreur. Quand on l'entend ronchonner, c'est qu'il doit s'occuper d'un nouvel abonné. Quand il grogne, c'est qu'il doit préparer l'envoi de jeux. Quand il hurle à la mort, il faut avoir entendu ça au moins une fois dans sa vie, c'est qu'il doit porter les sacs postaux pleins de jeux jusqu'à l'ascenseur où un facteur vient les prendre.

Pendant les vacances, on a trouvé un moyen d'embêter davantage le pauvre Tonio: on change les jeux offerts avec l'abonnement, ça va lui faire encore plus de boulot, ça va être super rigolo.

Procédons par ordre.

Vous pouvez opter pour l'abonnement simple, au prix de 220 francs au lieu de 280 (10 x 25 + 30), soit 60 francs d'économie, c'est toujours ça de pris.

Vous pouvez choisir l'abonnement compliqué, grâce auquel vous allez recevoir les 11 prochains numéros et le jeu de votre choix parmi ceux que nous vous proposons. Et ça vous coûtera seulement le prix normal (280 francs) plus les frais de port (25 francs), soit 305 francs, soit pas cher du tout. Autrement dit, vous payez le même prix qu'en kiosque, et vous recevez un jeu en cadeau.

Dans les deux cas, vous bénéficiez des avantages accordés aux abonnés: 120 minutes de connexion en 3614 sur le serveur, et vos petites annonces sont prioritaires.





BULLETIN D'ABONNEMENT

(À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT À: JOYSTICK ABONNEMENT • 103 BD MAC DONALD • 75019 PARIS

☐ Je veux continuer de courir sous la pluie, mon "kiosquier" est un vrai clown, j'aime bien le voir régulièrement. Il me file des bonbons.

☐ Mon petit Tonio, je veux juste un abonnement à **220F** (350F pour l'Europe et 500F pour le reste du monde). Pour le 486-40 et les friandises, je refuse, j'ai beaucoup mieux à la maison. Envoie-moi Joystick tous les mois, je ne demande rien de plus.

☐ Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie **305F** (frais de port compris). J'aimerais bien aussi recevoir l'enregistrement vidéo de Tonio quand portera les sacs postaux, arrangez-vous pour que je puisse reconnaître mon paquet.

OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE EXCLUSIVEMENT et jusqu'à la prochaine offre.

JIM POWER ☐ AMIGA ☐ ST ☐ CPC DK

TINY SKWEEKS ☐ AMIGA ☐ ST ☐ PC3'1/2 ☐ PC 5'1/4 ☐ CPC DK ☐ CPC K7 ☐ C64 DK ☐ C64 K7

Je veux aussi les 120mn de crédit en 3614 sur le 3615 JOYSTICK et j'indique mon pseudo..............................(qui doit déjà exister sur le serveur)

Et puis, emporté par mon élan, je commande les anciens numéros (à propos, on peut les commander sans s'abonner!). J'envoie 25F par exemplaire sauf le 7, le 18 et le 29 qui sont à 30F. (Rajouter 5F pour l'Europe et 10F pour le reste du monde, par exemplaire commandé)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29

Nom:..............................Prénom:..............................Adresse:..............................

..............................Ville:..............................CP:..............Tel:..............................Age:..............

Modèle d'ordinateur :..............................Modèle de console:..............................

N'oubliez pas de joindre votre règlement! Délai d'envoi du cadeau: 4 semaines.

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAUTÉS

	ST/AMIGA
Support	ND/259F
uatic Games	319/319F
y IV (Action)	259/259F
y IV (Aventure)	ND/379F
pulous N2 Plus	ND/379F
per Sport Challenge	299/299F
izzkid	259/259F

AUTRES NOUVEAUTÉS

	ST/AMIGA
rd's Tale Conts. Set	ND/319F
nny Bricks	229/229F
stles	279F/ND
stles data disk	ND/319F
nquest of Longbow	ND/349F
usader of Dark Savant	ND/459F
emonsgate	ND/349F
minium	299/299F
ee D. Cl	ND/279F
- Loc	259f/ND
d of Rings	ND/259F
va 9	ND/349F
Greater Glory	ND/349F
cific Islands	299/299F
ol	259/259F
pulous Challenge data disk	ND/149F
phecy of Shadow	ND/329F
Zone	ND/259F
in Hood (Sierra)	ND/349F
es of Engagement	ND/259F
opia Twin Pack	349/349F

TOP 20

ATARI ST - AMIGA	ST/AMIGA	ATARI ST - AMIGA	ST/AMIGA
The Games Espana	349/349F	Crazy Cars 3	299/299F
Sensible Soccer	259/259F	Fire and Ice	259/259F
Ishar	299/299F	Grand Prix (Microprose)	349/349F
Dune	ND/309F	Graham Taylor Challenge	299/299F
EPIC	249/249F	Jaguar	ND/259F
Hook	259/259F	Eye of Beholder 2	ND/359F
Vroom Data disc	149/149F	Vroom	249/249F
Civilization	ND/349F	Striker	259/259F
Lure Of Tempress	309/309F	Monkey Island 2	ND/379F
Airbus	359/359F	Global Effect	349/299F

ENSEMBLE DU CATALOGUE

	ST/AMIGA		ST/AMIGA
Battle Isle	ND/299F	Pinball Dreams	ND/259F
Birds of Prey	ND/349F	Plan 9	349/349F
California Games 2	259/259F	Pool of Darkness	ND/329F
Carl Lewis Challenge	259/259F	Populous 2	299/299F
Castles	ND/299F	Powermonger Data Disk	149F/ND
Covert Action	349/349F	Project X	ND/259F
Dark Queen Of Krynn	ND/309F	Push Over	259/259F
Giants of Europe	ND/79F	Risky Woods	ND/269F
Harpoon	ND/349F	Robocop 3	259/259F
John Barnes	259/259F	Shuttle	309F/309F
Links	ND/359F	Superski 2	299/299F
Megafortress	ND/309F	Super Tetris	349/299F
Megatraveller 2	ND/299F	Steel Empire	299/299F
Ork	259F/ND	Ultima VI	309F/ND

NOUVEAU ST/AMIGA

DOUBLE BILL
F19 Stealth Fighter + Mig 29M Fulcrum
ST/AMIGA
399F/399F

DOUBLE BILL
3D Construction Kit + Deluxe Paint 3
ST/AMIGA
399F/399F

MANETTES DE JEU

Manette SPEEDKING	125F	QUICKJOY VI JET FIGHTER	129F
Manette NAVIGATOR	149F	QUICJK JOY V SUPERBOARD	175F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F	QUICKJOY TOPSTAR	295F

PROMOS ATARI ST - AMIGA

	ST/AMIGA	ST/AMIGA
John Madden Football	ND/~~259F~~	ND/199F
Black Crypt	ND/~~259F~~	ND/225F
Sim Ant	ND/~~349F~~	ND/299F
Lemmings	~~259/259F~~	149/149F
Lemmings Data disc	~~159/159F~~	119/119F
Croisiere pour 1 Cadavre	~~299/299F~~	229/229F
Master Golf	ND/~~349F~~	ND/199F
California Games 2	ND/~~259F~~	ND/199F
Addams Family	~~259/259F~~	225/225F
Parasol Stars	~~259/259F~~	225/225F
Battle Data Disk	ND/~~199F~~	ND/99F
Populous Editor	ND/~~199F~~	ND/99F
Sports Collection	~~199/199F~~	99/99F
Vroom data disc	ND/~~149F~~	ND/99F
Another World	~~299/299F~~	229/229F

PC COMPATIBLES

NOUVEAU - DOUBLE BILL

F19 Stealth Fighter + Mig 29M Fulcrum
399F

3D Construction Kit + Deluxe Paint 3
399F

NOUVEAUTÉS À NE PAS MANQUER !

Train	399F	F15 Strike Eagle N3	499F
T.A.C	449F	Indy IV (Action)	309F
17 Fortresse Volante	449F	Mantis	499F
azy Cars 3	299F	The Manager	309F

AUTRES NOUVEAUTÉS

azon	309F	Lord of the Rings 2	349F
rds of Prey	419F	Microprose Golf	499F
r and Driver	419F	Pacific Islands	349F
usader of Dark Savant	459F	Quest for Glory	399F
emonsgate	399F	Rex Nebular	499F
rklands	499F	Risky Woods	319F
minium	329F	Sherlock Holmes	419F
con Miss Disk 1	249F	Spécial Forces	399F
and Prix Unlimited	349F	Super Sport Chall.	329F
nship 2000 Scén.Disk	249F	Task Force 1942	449F
rpoon Designer	199F	Theater of War	379F
n Madden 2	319F	The Seige	299F
ra Bow	399F	V for Victory	379F

TOP 20

PC COMPATIBLES		PC COMPATIBLES	
Aces of the Pacific	399F	Global Conquest	449F
Lure of Tempress	359F	Dark Queen of Krynn	329F
Dune	359F	Prophecy of Shadow	329F
Indy IV (Aventure)	379F	Ultima VII	399F
Hook	349F	Falcon 3.0	449F
The Games Espana 92	399F	Epic	349F
Powermonger	349F	Heroes of the 357Th	349F
Ishar	299F	Push Over	299F
Eternam	349F	World Tennis Champ	349F
Civilisation	399F	Global Effect	349F

ENSEMBLE DU CATALOGUE

Another World	349F	Monkey Island 2	359F
California Games	309F	Plan 9	399F
Carl Lewis Challenge	349F	Rampart	299F
Castles	349F	Steel Empire	349F
Castles Data Disk	149F	Super Tetris	349F
Chessmaster 3000	359F	Toyota	299F
Dungeon Master	349F	Treasure to Savage Frontier	329F
Eye of Beholder N2	349F	Ultima Underworld	399F
F117A NightHawk	399F	Utopia	299F
Harpoon	399F	Wing Com. 2 Speach Disk	179F
Jetfighter 2	399F	Wing Commander N2	399F
Links	399F	Wing Com. 2 Spécial N2	199F
Links Hyatt, etc...	179F	World Class Chess	359F

PROMOS PC COMPATIBLES

Star Trek	~~349F~~	299F
Lemmings	~~299F~~	199F
Midwinter 2	~~399F~~	199F
Croisière	~~349F~~	229F
Super Ski 2	~~329F~~	279F
Corporation	~~299F~~	149F
Immortal	~~199F~~	99F

MANETTES DE JEU

TOPSTAR SV227	289F	CARTE SV 202	149
QUICKJOY SV 202	175F	QJOY SV 202 + CARTE	299

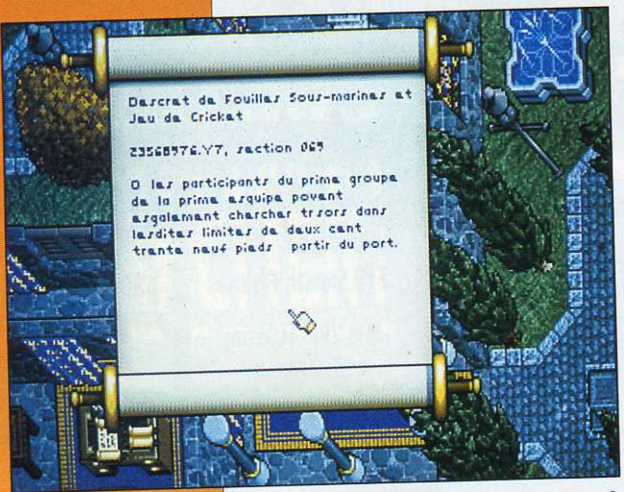


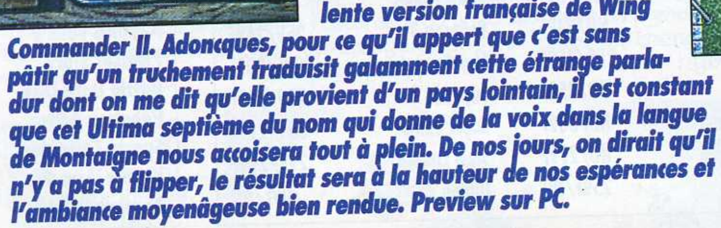
MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

ES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

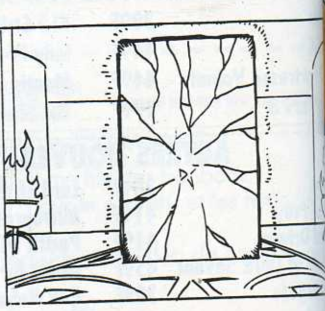
ULTIMA VII

En ce moment chez ORIGIN, à Austin, Texas, une équipe de programmeurs pas comme les autres, est en train de réaliser le rêve de beaucoup d'entre nous: sonnez tambours, résonnez trompettes, Ultima VII va sortir en français! Non seulement les textes à l'écran seront traduits mais mieux encore les voix digitalisées causeront comme cheu nous ! Vous imaginez ça, Ultima VII en français ? Excusez-moi, si je me répète mais que voulez-vous, ça fait un bien fou. Allez, encore une fois: ULTIMA VII EN FRANCAIS ! Bon, on ne présente plus cette fabuleuse saga, la plus grande par le chiffre, et si vous me permettez, la plus grande tout court, aussi, autant vous parler des gens qui travaillent à ce grand oeuvre sous la direction de Lord British, créateur de la série: à la bidouille, Todd, parce que forcément, il faut trafiquer le programme de synthèse sonore car les phonèmes ne sont pas les mêmes (ou alors, les personnages parlent comme Oliver Hardy); au graphisme, Micael et Bob, parce qu'il s'agit de dessiner de superbes caractères accentués (putains de frenchis même pas foutu de parler ANSI comme tout le monde!) et au texte, j'ai gardé le meilleur pour la fin, Jean Marc, ze frenecheu translator. Mais si, rappelez-vous, c'est à lui qu'on doit les traductions de l'excellente version française de Wing Commander II. Adoncques, pour ce qu'il appert que c'est sans pâtir qu'un truchement traduisit galamment cette étrange parladur dont on me dit qu'elle provient d'un pays lointain, il est constant que cet Ultima septième du nom qui donne de la voix dans la langue de Montaigne nous accoisera tout à plein. De nos jours, on dirait qu'il n'y a pas à flipper, le résultat sera à la hauteur de nos espérances et l'ambiance moyenâgeuse bien rendue. Preview sur PC.









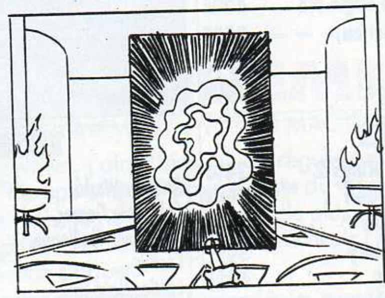


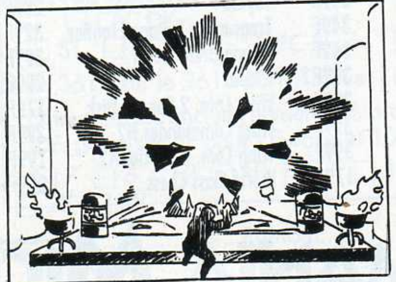
Todd et Jean Marc portent le projet à bout de bras.



De gauche à droite, Bob Fry (artiste), Jean Marc (traducteur), Lord British (Big Boss) et Micael Priest (artiste). En fait, je pense que les gens d'Origin sont tous des artistes.

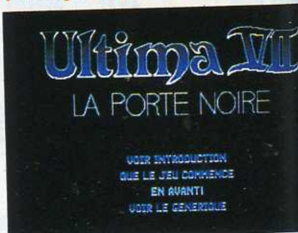








Ca, se sont les Story Boards de la fin du jeu, créés par Raymond Benson et Jeff D



news • previews

TRADE COMMANDER

Six ans après que se soient déroulés les événements racontés dans Wing Commander I et II, de nouveaux problèmes attendent les personnages de ce fabuleux jeu spatial. Trade Commander, qui lance le début d'une nouvelle saga interstellaire, vous permettra de combattre des appareils de plus en plus sophistiqués mais surtout, de faire face à un ennemi peut-être plus retors que les Kilrathiens: les humains. Mélange d'action et d'aventure, ce jeu vous permettra de découvrir, sur PC, des graphismes VGA plus rapides et comme dans Strike Commander, l'interaction entre scènes de pilotage et interécrans sera plus poussée. Bref, de quoi réjouir ceux qui trouvaient WC II trop arcade à leur goût.

AMIGA RAPIDE

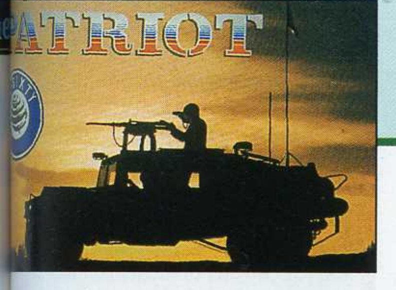


Non non, il ne s'agit pas d'un poisson d'Avril mais de deux petits boîtiers très pratiques qui se connectent sur le port cartouche de l'Amiga 500. Le HD8+ de GVP regroupe en effet un disque dur Quantum SCSI (52, 120 ou 240 Mo) à 11 miliseconde de temps d'accès (pour du SCSI ce n'est pas très rapide, ça) ainsi que 8 Mo de RAM rapide, acceptant l'adressage 32 Bits. L'autre, le A 530 Turbo, reprend les mêmes caractéristiques en ajoutant un accélérateur à base de 68030 cadencé à 40 Mhz, sur lequel il est possible de connecter un émulateur PC. Disponible en Angleterre pour le moment, la gamme coûte de 400 à 1200 livres et comme la Livre anglaise est à 10 balles... Comme dit JM Destroy qui est en train de lire sur mon épaule, c'est cher mais ça speed.

PATRIOT



Three Sixty, qui est distribué à travers l'Europe par Electronic Arts, a annoncé la sortie d'un autre wargame. Développé par les programmeurs d'Harpoon, ce "jeu de guerre" se déroule dans les arènes du Golfe. Patriot vous permet de commander 2.500 unités militaires, dont des troupes terrestres, de l'artillerie et des avions. Il vous permet d'accéder à une base de données gigantesque sur les armes comprenant 1.150 images digitalisées de missiles, tanks, lance-missiles et véhicules. Plusieurs niveaux de difficulté sont disponibles et il existe une option pour deux joueurs par modem. Le jeu, géré à la souris, sera en Super VGA et sera superbe.



SONIC SUR MICRO

Comme Nintendo et son Mario, Sega envisage de vendre la licence de Sonic pour micro-ordinateurs. Hélas, tout comme Mario, ce ne sera pas pour le jeu lui-même, mais pour des éducatifs. Déclaration de Sega: "nous ne voulons pas surexploiter le personnage de Sonic, comme Nintendo l'a fait avec Mario. Nous nous contenterons d'un jeu de plateau chez Milton Bradley, de jeux éducatifs sur micro, d'un jeu de cartes chez Mattel, d'une série de livres, et d'une série de dessins animés". Effectivement, ça reste discret. La série de dessin animé, c'est pas une blague, ce sera diffusé l'an prochain.

BAD NIOUZES

Ben oui, mauvaises nouvelles: Anco sort Kick Off III, et puis après, plus rien sur micro. Ils préfèrent se concentrer sur les consoles qui sont plus lucratives. Zeppelin cesse de développer sur Amstrad (et incidemment sur Spectrum, mais c'est moins grave). Sierra, Origin et Lucasfilm ont décidé d'arrêter de développer sur Amiga pour se recentrer sur le PC. Mindscape et Domark arrêtent le ST; quelques produits en cours soient prévus pour la fin de l'année, après quoi ils arrêtent. Microprose avait décidé d'arrêter le ST, mais un confrère britannique, ST Format, a demandé à ses lecteurs d'envoyer une lettre à l'éditeur pour le supplier de continuer les jeux sur ST; résultat: 300 lettres reçues, et Microprose accepte de sortir Civilisation sur ST et de repenser sa stratégie. Vous savez ce qui vous reste à faire? Ecrivez à tous les éditeurs en râlant, si possible en demandant aux copains d'en faire autant. Sinon, dans un an: plus de jeux!

UN AMIGA PEUT EN CACHER UN AUTRE

Nous vous disions dans le dernier numéro que Commodore arrêtait la fabrication de l'Amiga 500, en laissant entendre que ça allait peut-être inciter les éditeurs à faire des jeux sur A600. Visiblement, ça n'a pas plu à Commodore France, puisqu'ils ont décidé d'arrêter de passer de la pub dans Joy. On pourrait se contenter, comme nos concurrents, de passer docilement les communiqués de presse, mais, c'est plus fort que nous, on aime bien les commenter, y a pas marqué "pigeon" sur le visage de nos lecteurs. Et d'ailleurs, on continue.
Car c'est aujourd'hui au tour de l'A500+ de passer à la trappe, moins de 3 mois après l'A500 et moins d'un an après son lancement. Les acheteurs d'A500+ qui viendraient à se plaindre seraient de mauvaise foi: ils se plaignaient des incompatibilités et des plantages de programmes sur A500+, voilà tous les problèmes résolus. S'il leur reste encore un peu d'argent, ils peuvent se tourner vers l'A600, pour lequel Commodore a décidé une baisse de prix. Ok, tous les jeux ne tournent pas dessus, mais Commodore s'en lave les mains, c'est de la faute aux programmeurs, voyez-vous. Bon, quelle machine s'acheter, alors?
Le ST vit ses dernières heures, et on ne sait pas encore (c'est un euphémisme) si Atari sera vraiment capable de convaincre les éditeurs de bosser durablement sur Falcon. Le PC, c'est une valeur sûre mais il reste encore trop cher pour le commun des mortels. S'il y a un Bon Dieu des PC, qu'il fasse baisser le prix d'encore 3 petits milliers de francs, purée. Dans les machines pas trop chères, l'A600 serait donc la référence.
Seulement, il y a un hic, Commodore travaille sur un nouveau modèle d'Amiga destiné à voir le jour dans le premier trimestre 1993. Il se placera probablement entre l'A600 et l'A1500, et il semble qu'il soit une sorte de réponse au Falcon d'Atari, avec un 68030 et un DSP (processeur de signaux digitaux), et même avec 16 millions de couleurs. Ce sera sans doute une machine fabuleuse, et nous adorons les machines fabuleuses, mais voilà, les gens qui achètent aujourd'hui un A600 se sentiront-ils aussi lésés quand ce nouveau modèle sortira que l'ont été les malheureux acheteurs d'A500+? D'autant qu'il semble que le prix soit sensiblement le même...
Décidément, dans cette grande période d'incertitude et de morosité, les constructeurs ne nous aident pas, et la politique commerciale de Commodore en particulier est de plus en plus mystérieuse.



DES TAPIS SOURIS GAIS ET JOYEUX

Le petit monde qui entoure votre ordinateur est un monde merveilleux. Cette table où vous avez installé votre chère bécane, recelle mille trésors scintillants, des centaines d'objets n'ayant rien à faire sur celle-ci. On y trouve des tasses de café enfouies sous les piles de papier; on y rencontre des canettes de bière, des restes de repas, des morceaux de gâteaux, des mégots, des tickets de métro usagés; et au milieu de toutes ces choses magnifiques, un triste et sinistre tapis souris.
Avec Interdiscount, même votre tapis souris va devenir éclatant de lumière et d'originalité. Tapez 3614 Interdiscount pour connaitre le point de vente Interdiscount le plus proche de chez vous.

DOS OU TOS ?

Vous avez aimé les liaisons dangereuses ? Vous adorerez le nouveau produit de Branch Alway Software. En effet, cette boîte propose un émulateur ST, le Gemulator, tournant sur PC. Le but de la manoeuvre est de remplacer le DOS(pas trop buggé mais pas pratique) par le TOS (un peu buggé et un peu pratique). Enfin, c'est plus compliqué que ça puisque la chose à besoin de Windows (à peine pratique et encore buggé) pour afficher des fenêtres. Trois systèmes d'exploitation, ça fait trois raisons de plus de planter et puis franchement, repasser du SVGA au ST, c'est généralement sans pitié pour les souvenirs. Faut voir. Si ça vous branche, contactez justement Branch Alway Software 14150 NE 20th Street, suite 302, Bellevue, WA 98007, USA.

TELEX

Road Rash, la course de motos sur Megadrive où les concurrents se doublent, tout en se filant des coups de poings et des coups de pieds, est en cours d'adaptation sur Amiga.

FALCON DATA DISK

Microprose, qui distribue Spectrum Holobyte, annonce la sortie imminente d'un Data Disk pour le logiciel Falcon 3.0. Appelé Operation Fighting Tiger's, ce disque diposera de missions en Inde, au Japon et en Corée. Deux autres disques devraient suivre si celui-ci rencontre le succès escompté.





ALAIN GILLOT ATARI ST

La société anglaise ICS met sur le marché un système de réception et de décodage des informations du satellite Met-2. Vous pourrez ainsi obtenir des images Meteosat sur votre Atari ST et vous prendre pour nos joyeux souriants dans l'entre deux pages de pubs. Le tout, interface et logiciel, revient environ à 9400 Frs. faut vraiment avoir envie de savoir s'il va pleuvoir le lendemain.
ICS, téléphone 19-44-903-731-101.

LE COUSIN DE SONIC EST VERT

Sonic the Hedgehog sur Megadrive a marqué les esprits. Certains programmeurs semblent même avoir du mal à s'en remettre. C'est le cas des programmeurs de Tearaway Thomas, soft qui sortira chez Soundware sur Amiga. On y voit une bestiole verdâtre bondir partout, courir, se rouler en boule, monter aux échelles, éviter des monstres, tout en collectant le plus rapidement possible un nombre donné de diamants. L'action est ultra-rapide, le personnage se déplace à une vitesse impressionnante, les scrollings multi-directionnels sont d'une fluidité et d'une rapidité exemplaires. Composé de 50 niveaux dans 5 mondes différents, tous bourrés de pièces secrètes, de raccourcis, Tearaway Thomas est déjà tout à fait intéressant; reste à voir la version finale qui devrait arriver très bientôt.



TRACON

Wesson International vient de se faire offrir un contrat de plusieurs millions de dollars avec US Air Force, afin de mettre en place une version Pro de son célèbre Tracon, la simulation de tour de contrôle, sur près de 400 bases aériennes militaires. C'est pas le jour pour arrêter la colle.

FREEWARE

Bien que ce ne soit pas notre habitude, nous allons pour une fois vous parler de Freeware ou logiciel du domaine public. L'éditeur Apogee Software propose sur PC Wolfstein 3D, un superbe jeu d'aventure en 3D bénéficiant d'images VGA et aceptant les cartes sonores les plus courantes. Ce jeu assez proche de Ultima Underworld, toutes proportions gardées, est gratuit. Où est l'arnaque? Il n'y en a pas, simplement Wolfstein 3D est le premier niveau d'un jeu que l'on peut se procurer par correspondance. L'idée, pas nouvelle, fait plaisir lorsqu'on voit la qualité du produit. Bref, pour connaître la suite, contacter: Apogee Soft. P.O. Box 476389. GARLAND TX 75047. USA. On peut payer par Visa et Mastercard. Voilà des gens organisés.

Ultima VII
Part Two:
The Serpent Isle

ULTIMA AGAIN

Tandis que la version française d'Ultima VII est sur le feu (voir niouze quelque part dans joy), Origin annonce deux produits liés à ce fabuleux jeux. D'une part, Forge of Virtue, data disque, qui permettra de résoudre de nouvelles quêtes et d'obtenir de nouveaux sorts et surtout, the Serpent Isle, un logiciel à part entière qui constitue la deuxième partie de cette saga. Au programme, voyages sur des mers inconues et combats magiques. Du coup, il est prévu que la suite (et probablement la fin d'Ultima) porte le numéro IX. Finalement, c'est un peu comme la chronologie de Star Wars.







CONSOLE APPLICATION

L'éditeur Micro Application vient de signer un contrat avec son homologue californien Prima Publishing. Le fruit de cette union sera une flopée de livres sur Nintendo et Sega. Si les consoleux apprennent à lire, ça devrait partir comme des petits pains.

OOLITHIQUE

Le prochain Spielberg, qui devrait sortir en 1993, s'appelle "Jurassic Park". C'est un parc dans lequel on fait des expériences génétiques pour ressusciter des dinosaures, qui finissent par se prendre pour King-Kong (sinon, y a pas de film. On verrait rien que des savants qui feraient des manipulations génétiques, ce serait un peu ennuyeux). C'est Ocean qui a acheté la licence (déjà!) et qui l'adaptera.

CDTV

Après un début difficile, l'univers du CDTV commence à se mettre en marche. Il est vrai que l'arrivée du CDI, concurrent direct de l'engin de Commodore a de quoi donner un coup de fouet. Sont prévues des flopées de logiciels. Au programme: Secret of Monkey Island, Loom et Indiana Jones. Si Lucasfilm Games a retravaillé les jeux et rajouté sons et graphismes à la hauteur des prétentions de Commodore, ça devrait cartonner. Chez Virgin, on n'est pas en reste non plus, puisque North Polar Expedition, déjà testé sur CD ROM PC est, lui aussi, annoncé sur ce standard. La NASA, qui fête ses 25 ans, vient de produire un disque commémoratif utilisant le format CDXL. Ce format, qui permet d'afficher des images à la suite presque comme un film (10 frames par seconde sur 1/4 d'écran), vous permettra donc d'assister pendant 50 minutes aux premiers pas de la conquête spatiale: au menu Viking, la navette et même les russes. Enfin, et ça c'est une grande nouvelle, Commodore s'est décidé à sortir un lecteur de CD pour l'A 500 et l'A 600. Enfin, deux lecteurs, les machines n'étant pas véritablement compatibles. L'engin, qui devrait permettre de lire les CD de différents formats, tel le CDTV, n'a pas encore de date de sortie mais ne vous en faites pas, on vous tiendra au courant.





AMSTRAD DANS LA MAIN

Amstrad se lance dans le Notepad avec un modèle, le NC100, qui devrait coûter un peu moins de 2000 francs outre-Manche. Il comprend 64 Ko de mémoire, un traitement de textes, un agenda, un carnet d'adresses et un calendrier, pour un affichage LCD de 80 colonnes sur 8 lignes. Il fonctionne sur 4 piles dont la durée est donnée pour 40 heures (alors ça, pour les portables, le calcul est simple. Vous prenez la durée annoncée par le fabricant, vous la divisez par deux, vous abtenez la durée maximale réelle; vous la divisez par trois, et vous obtenez la durée probable de vos batteries. Comme les caméscopes)

SPECTRUM HOLOBYTE

L'éditeur Spectrum Holobyte vient de créer, au sein de ses nouveaux locaux, un département consacré à la réalité virtuelle, et virtuellement, c'est une bonne nouvelle, non ? En attendant que tout cela porte ses fruits, l'éditeur prévoit également la sortie d'un logiciel Star Trek, The New Generation.

ORIGIN SUR CD

Deux compilations hyper luxueuses sont prévues sur CD ROM pour PC. Au menu, Wing Commander II plus Ultima Underworld d'une part, et Wing Commander II DELUXE Edition, d'autre part. Ce second CD, très intéressant pour les fanas de la série, proposera sur le même support le programme, le Speech Accessory et les Secret Operation 1 et 2. Eh bè.

SOUNDBLASTER

La nouvelle version de la Soundblaster Pro est désormais équipée d'une puce OPL3. Vous vous dites, là, et alors ? C'est que vous ignorez que la célèbre OPL3 est une puce de Yamaha disposant de 4 opérateurs. Avec deux opérateurs, elle peut jouer 15 voix de mélodie plus 5 voix de percussions et avec 4, 6 mélodies (mais alors là, le son décoiffe à mort). Compatible avec les versions précédentes, la Sounblaster V2 est plus courte aussi, certains possesseurs de portables pourront-il profiter du son. De plus, un programme TSR livré avec la carte, SBSIM (Sound Blaster Standard Interface Module), permet de gérer les drivers de la carte, de façon automatisée, les appelant et les effaçant de la mémoire après utilisation.



DISNEY VISTA

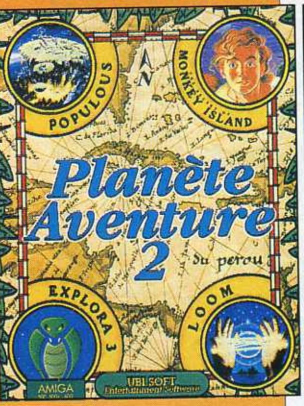
Disney Software annonce la création d'un nouveau label destiné à un public plus âgé. Pour l'occasion, Disney s'est associé avec Buena Vista Software. De cette union, devrait naître prochainement Heaven and Hearth sur Mac et PC, jeu de réflexion programmé par l'équipe de Ishido et Shanghaï. Ensuite, sont prévus sur les mêmes machines The Pendulum (réflexion), The Illusion (puzzles) et Dog Eat Dog, logiciel non pas dédié à l'album de Jonnie Mitchel, mais au monde politique. N'empêche, ce sera quoi ce puzzle "pour un public plus âgé" ? Pas Minnie à poil, j'éspère.

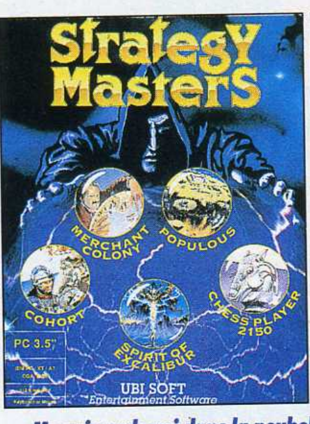
PALACE DISPARAÎT

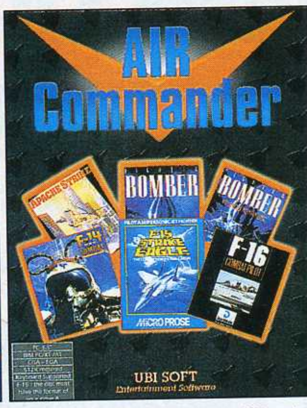
Palace Software n'est plus. Cette compagnie, rachetée par Titus l'an dernier, avait mal lu les petits caractères du contrat qui la liait encore avec son ancienne maison-mère, The Palace Group; du coup, changement de nom, ni vu ni connu, je ne dois plus rien à personne. Et ça s'appelle maintenant Titus UK.

18 / 09 / 81 : Abolition de la peine de mort en France. C'est une escroquerie, les français continuent quand même de mourir.

JOURNAL SECRET CHEZ LES COMPILES







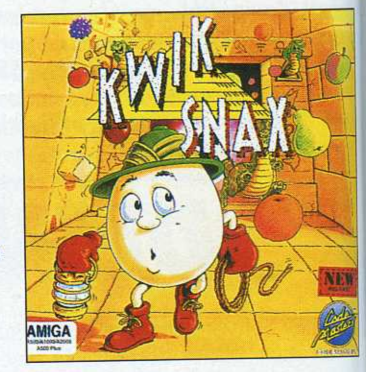
29 août 1992, 20 heures.
Diane, je suis caché dans la poubelle de la cuisine. J'ai décidé de sortir le grand jeu. Les choses bizarres qui se déroulent depuis maintenant des semaines dans cette maison n'auront bientôt plus de secret pour moi. Hier encore, j'ai entendu des voix dans ma tête, qui me parlaient de grande Cabale et d'une maison au nom étrange: Dubiso Fteuh. Cela donnait à peu près ceci:
Planète Aventure 2, Ubi Soft, pour Atari ST, Amiga, et PC. Avec Secret of Monkey island, Populous, Loom et Explora 3.
Strategy Masters, Ubi Soft, pour Atari ST et Amiga. Avec Hunter, Deuteros, Populous, Chessplayer 2150 et Spirit of Excalibur. Version PC avec Populous, Spirit of Excalibur, Merchant Colony, Chessplayer 2150 et Cohort.
Air Commander, Ubi Soft, pour PC, avec F14, F15, F16, Fighter Bomber, Fighter Bomber Mission et Apache Strike.

30 août 1992, 7 heures.
Me suis endormi dans la poubelle hier soir pendant ma veillée de garde. Ai été réveillé par maman qui m'a vidé les restes du repas d'hier soir sur la tête. Par inadvertance. Elle ne parut pas surprise de me voir dans cette poubelle. Je trouve ça louche, il va falloir que je la surveille, elle en sait peut-être plus sur cette affaire qu'elle n'en a l'air. Pendant qu'elle me préparait mes corn-flakes quotidiens qui me mettent en forme pour une bonne journée d'école, je l'entendis chanter une chanson bizarre. Voici à peu près ce que cela donnait:
The Classic Range, Mindscape, sur PC, avec Wing Commander I, Ultima VI, D/Generation, 4D Sports Boxing, 4D Sports Driving, Aces of the Great War et Das Boot. La version Amiga contient les quatre derniers titres.



30 août 1992, 12 heures 30.
Madame Marload nous sert de la purée, tous les élèves présents à la cantine sont surexcités. Les camps se forment en douce et la bataille risque de faire rage. Je ne comprends pas pourquoi l'établissement s'acharne à nous servir de la purée alors que tout le monde sait qu'elle va finir sur les murs. Je viens d'avoir une vision étrange, Madame Marload s'est approchée d'une élève que j'ai déjà vue plusieurs fois dans la cour. Elle a sorti plusieurs boites rouges de la gamelle qui contient normalement la purée et lui a donné en cachette. Tout est vraiment de plus en plus étrange. Voici ce qui était inscrit sur les boites rouges:
Action Sixteen, softs à prix budgets: Opération Combat sur Amiga, Falcon Mission Disk Opération Counterstrike sur Amiga et Atari ST, Opération Firefight Falcon Mission Disk II sur Amiga et ST, Falcon Advanced Technology sur PC-Amiga et Atari ST.

30 août 1992, 13 heures.
Je suis dans le bureau du proviseur. Comme prévu, la bataille de purée a éclaté. J'y ai participé plus par habitude que par envie, jusqu'à ce que je rate mon coup et que mon tir atterrisse sur la veste du proviseur qui venait d'entrer. Cela ne fait que 5 minutes que je suis là et je passe déjà un mauvais quart d'heure. Quand le proviseur a ouvert son tiroir pour sortir un carnet neuf de bulletins de colle qu'il allait étrenner sur moi, j'ai pu apercevoir une pile de boites noires bien étranges. Voici ce qui était inscrit sur leurs tranches, le proviseur, lui aussi, semble être impliqué dans cette histoire:
GBH, softs budget, Horror Zombies sur Atari ST, BSS Jane Seymour sur ST et Amiga, Team Suzuki sur Atari ST, Narco Police sur Atari ST et International 3D Tennis sur Atari ST et Amiga.



31 août 1992, 3 heures.
Je n'arrive pas à m'endormir, je ne cesse de penser à tous les évènements de ces derniers jours. Je n'arrive pas à trouver le lien qui relie ma mère à la cantinière et au proviseur. Et pourtant, c'est certain, ils ont tous quelque chose à se reprocher. La nuit est extrêmement sombre ce soir, et la chaleur étouffante. Je décide d'ouvrir la fenêtre pour prendre un peu l'air.
Quel flair j'ai eu. Juste sous ma fenêtre ma mère en robe de chambre est en train de discuter avec le proviseur. Voici ce que j'ai pu entendre de la conversation:
- Ecoute madeleine, ça ne peut plus durer, c'est au tour de Code Masters.
- Arrête, tu me fais bien rire avec tes menaces, je les connais **les budgets de Code Masters**.
- Mais moi aussi. Il y a Kwik Snax sur Amiga et Soccer Pinball sur Amiga aussi.
- Pauvre tache, tu oublies Seymour goes to Hollywood sur Amiga.



31 août, 3 heures 10.
En voulant me pencher un peu plus pour mieux entendre, j'ai fait un peu trop de bruit. Je suis repéré. Ma mère et le proviseur se sont engouffrés à l'intérieur de la maison. Ils montent maintenant les escaliers vers ma chambre, à toute vitesse. A peine le temps de fermer ma porte à clé qu'ils sont déjà là, à tambouriner comme des fous. Ils lâchent des injures que je ne connais pas:
Kixx, softs à prix budget, avec Rick Dangerous sur Atari ST, Turrican II sur Atari ST et Microprose Soccer toujours sur Atari ST.



31 août, 3 heures 15.
Ils commencent à enfoncer la porte à la hache. Je suis tranquillement assis sur mon lit, je ne bouge pas. Je garde le sourire et je les attends. J'ai compris leur secret, je suis heureux.





UN NOUVEAU HEROS CHEZ CODEMASTERS

Le troisième âge n'arrête pas tout le monde, loin de là. Prenez les protagonistes de Captain Dynamo, le prochain Codemasters, eh bien, ils ont tous une bonne platrée d'années dans l'assiette de leur vie, et ce n'est pas ça qui les décourage de courir partout et de se mettre sur la tronche.
Le professeur fou Austen von Flyswatter est âgé de 72 ans, est-ce que c'est pour ça qu'il reste tranquille dans son coin? Non, il vient tout simplement de réaliser le plus grand vol de diamants de l'histoire et s'est réfugié sur la Lune. Il n'y a bien que Captain Dynamo, 75 ans, pour aller se battre et récupérer les diamants de Lady Phillis Uppenhoofen (81 ans). Captain Dynamo sort donc de l'hospice où il se cache et vole vers sa dernière aventure, en charentaises, parce que voler comme ça dans l'espace, ça fout sacrément froid aux pieds.
Captain Dynamo, Codemasters, Spectrum, C64, CPC, Amiga et Atari ST



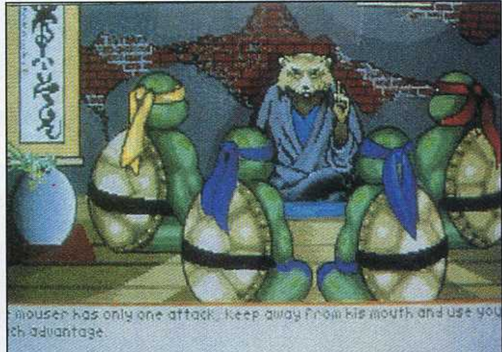
TORTUES IMPOSSIBLE

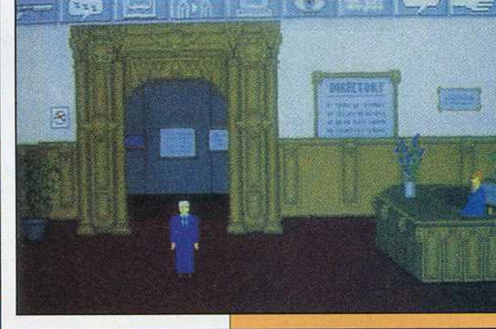
Deux produits Konami sont très bientôt prêts à sortir sur PC: Teenage Mutant Ninja Ninja Turtles III, et Mission Impossible. Transformons-nous en tortues quelques instants pour constater que cette prochaine version est tout à fait excellente et n'a rien à envier à la version arcade. Les graphismes sont fins, colorés et bien animés. De nombreux niveaux attendent nos bestioles rampantes, et chaque fois qu'elles sortiront victorieuses, le bien pèsera un peu plus lourd sur la ville.

SIM CD

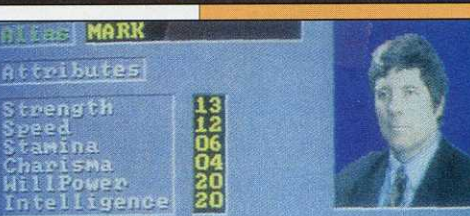
Maxis vient d'autoriser Interplay (auteur de CD-Rom Battlechess, disponible chez Euro-CD) à développer des versions CD multimédia de Sim City, Sim Earth et Sim Ant. Sortie prochaine (en 1994) (je déconne pas, mille neuf-cent quatre-vingt quatorze, vous avez bien lu).







Mission Impossible est un jeu d'aventure où la réflexion tiendra une part importante. Au début, le joueur forme son équipe de 4 agents. Il pourra ensuite leur donner des ordres divers qu'ils accompagneront simultanément. Tout le jeu se contrôle à l'aide d'icones à cliquer un peu partout. Cette Mission Impossible dispose, elle aussi, de graphismes tout à fait agréables.



UN NOUVEL AMSTRAD/SEGA

Sega et Amstrad retentent un coup qui n'a pas bien marché au Japon, mais justement, c'est pas con, parce qu'en général les marchés européens et japonais sont assez différents: le Mega PC est une machine compatible PC et compatible Megadrive. Elle comprend donc deux processeurs (80286 pour la partie PC et 68000 pour la partie Megadrive) et pourra lire indifféremment les cartouches Sega et les disquettes PC. Prix prévu: dans les 9000 balles, avec Sonic gratos, en Angleterre. Si ça marche, elle remplacera le Terra Drive, qui était quasiment la même chose mais fabriqué par IBM, donc trop cher.

COVOX

Lorsqu'ils ne font pas de cartes sonores ni de modules de synthèse vocale, les gens de Covox développent des outils qui permettent de les exploiter encore mieux.Ainsi, deux produits viennent de sortir sur PC. Le Soundtracker, qui reprend la plupart des caractéristiques du Soundtracker Amiga, est un échantillonneur 4 voies. On trouve les fonctions classiques, telles vibrato, pitchbend, portamento, des filtres et quelques effets, genre écho et reverse. Fonctionnant en VGA, le produit, qui dispose d'une présentation soignée à l'écran et d'une interface souris, est compatible avec les cartes SoundBlaster (Creative Lab.) et SoundMaster (Covox).Plus professionnel, le logiciel Digiplayer est un échantillonneur 8 Bits permettant le sampling à 25 000 Hz avec la Soundmaster 2 et 12 000 Hz avec la Soundblaster. Lui aussi en VGA, ce logiciel dispose d'outils intéressants comme les fonctions loop, analyse de spectre et la conversion d'échantillons Amiga/PC.



DES GRENOUILLES ET DES ASSASSINS

Team 17, l'éditeur Anglais, a fait beaucoup parlé de lui ces derniers mois. La sortie de Project-X est loin d'être passée inaperçue, et beaucoup de joueurs sont encore collés à leurs chaises. Les deux titres à venir n'en sont encore qu'à un stade peu avancé, il est donc trop tôt pour porter un jugement quelconque.

Commençons par entrer dans le monde des grenouilles, et tout particulièrement, dans celui de Superfrog, le titre du jeu, qui met en scène une super grenouille capable de choses extraordinaires. Superfrog n'est autre que l'équivalent de notre Superman, et notre grenouille volante est l'idole de tous les têtards du monde entier. La version finale de Superfrog devrait offrir des scrollings multidirectionnels, des voix digitalisées, tout au long de 24 zones séparées en 6 mondes de 4 zones chacun. Pour l'instant, nous n'avons vu que quelques pages écran, qui sont d'ailleurs très réussies, tout à fait dans le style dessin-animé.



Assassin est un jeu d'arcade sur Amiga qui risque de nous proposer une dose d'action assez considérable. Le scénario met en place un terrible méchant, comme d'habitude, que vous devez aller assassiner. Les animations des personnages semblent avoir été particulièrement soignées, et les cinq zones du jeu offriront environ 1500 écrans de baston aux joueurs.

AMSTRAD PERD UN PEU DE THUNES

Pour l'année fiscale juillet 91-juin 92, Amstrad a annoncé des pertes de 650 millions de francs. Il semble que la console GX4000 y soit pour une bonne part, ainsi que la chute des prix des compatibles. Ce qui est dégueulasse, ce que ma banque refuse de m'accorder ne serait-ce que le dixième de cette somme en découvert. Je vais essayer de négocier le centième, je vous tiendrai au courant.

MICROSOFT JOUE LE JEU

Jusqu'à présent, on ne peut pas dire que Microsoft avait sorti beaucoup de jeux. Ils en avaient sorti un, en fait: Microsoft Flight Simulator, développé en fait par Sublogic. Mais ça va changer, parce que Bill Gates, le patron, vient de s'apercevoir que le jeu était un bon moyen de populariser Windows. Et donc est sorti ces temps-ci Microsoft Golf, une adaptation de Links pour Windows, et il semble qu'il y ait d'autres projets dans le tiroir.

COMMODORE VA MIEUX

Chaque mois depuis des années, Commodore France va mieux, à tout point de vue et de mieux en mieux. De ce fait, ils ont du temps à perdre pour le faire savoir au monde entier, lequel monde, qui ne croit pas à la méthode Coué, se dit que la firme ferait mieux de créer une gamme cohérente et non des engins absolument incompatibles entre eux. Mais Commodore se fout du monde.

AH PARDON MAIS BON.



Bonjour, je suis le réceptionniste chez Joy. Navré de vous embêter, mais tous les types de la rédac sont partis au café du coin, je vous donne une info qui me semble importante.
L'info, c'est un agenda scolaire, avec tout ce qu'il y a dans un agenda scolaire normal et tout en couleurs, mais en plus il est unique dans son genre puisque c'est le seul au monde à tourner autour des jeux vidéo. Oui, je sais bien, j'ai beau n'être que réceptionniste, je suis un peu au courant, faut pas me prendre pour un con, vous avez plein de machines différentes et celui-ci est axé sur les jeux Sega. Mais, à mon avis - et il vaut ce qu'il vaut, je m'excuse -, même si vous avez une Nintendo ou même un Amstrad, ça devrait vous brancher.
Je vous fais une photocopie d'une des pages, vous pourrez juger, et, si vous avez envie de l'avoir pour la rentrée, vous envoyez un chèque de 40 francs à l'ordre de MEGAFORCE (100 avenue du Général Leclerc, 93100 PANTIN), avec vos coordonnées. Ils vous l'enverront super rapidement. Voilà, ciao.
Ah bé dis donc, ils ont des fauteuils pas dégueus, ici, ils s'emmerdent pas. Tiens, je vais aller voir ce qu'ils ont dans le frigo, je serais pas contre une petite bière.

HUGH! GREUH!



Chez Play Byte, on a retrouvé des pièces archéologiques très intéressantes. Ces objets semblent prouver que l'hélicoptère date, en fait, de l'âge préhistorique et que certains hommes des cavernes l'utilisaient, pour gagner leur vie, en tant que Taxi.
Play Byte en a fait un jeu, pour l'instant sur Amiga, avec des sprites tout mignons, tout fins, tout minuscules. Vous dirigez votre homme des cavernes enfermé dans son hélico artisanal, entièrement en bois et en feuilles, alors que des clients apparaissent sur des plates-formes, sortent des grottes, avec la ferme intention de se rendre dans d'autres grottes. Vous n'avez plus qu'à les cueillir pour les emmener à bon port. Attention aux pièges, attention de ne pas les foutre à l'eau, et dépêchez-vous pour ne pas rater ces nouveaux clients qui viennent de sortir d'une grotte.

ETOILES ETOILES

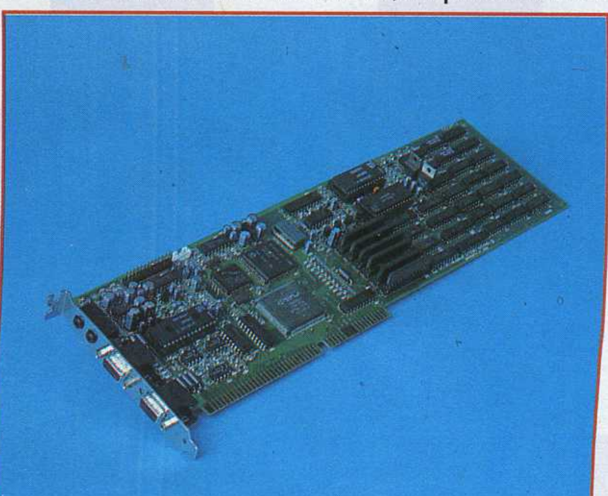
Si je vous dis The Ur-Quan Masters, vous me répondez ? Pft, c'est pas difficile à deviner, c'est la suite de Star of Control, le logiciel d'Accolade. Ce jeu d'arcade/rôles sur PC, proposera des graphismes générés par fractales en 256 couleurs, ainsi que des images 3D. Sortie septembre/octobre 92.

VIDEO BLASTER

Avec cette carte, Guillemot International propose l'acquisition vidéo au grand public.



S'il était jusqu'à présent possible de transformer son PC en plateforme Multimédia de niveau I (traitement et interfaçage du son), l'acquisition vidéo nécessitait l'emploi de cartes fort coûteuses. Grâce à la Vidéoblaster, l'équivalent vidéo de la Sounblaster, il est désormais possible d'interfacer sa machine avec une source vidéo. Certes, ce matériel n'est pas comparable aux engins professionnels qui digitalisent des séquences en temps réel, puisqu'ici, seule l'acquisition image par image est possible. Cependant, la Vidéoblaster rendra de nombreux services à ceux désirant travailler l'image vidéo à moindre frais.



Première surprise, l'engin affiche en temps réel les images qu'on lui envoie. Si vous le branchez sur un tuner vidéo, par exemple, rien ne vous empêchera d'afficher la télévision dans une fenêtre, et ce sous DOS ou Windows. Mieux encore, réduite à la taille d'îcones, l'image sera toujours accessible. Remplacez le tuner par une caméra et vous avez là un système de Vidéo-surveillance des plus performants. Naturellement, outre l'aspect anecdotique, la Vidéoblaster permet surtout de capturer des images de bonne qualité afin de les retravailler par la suite. Les sauvegardes, qui peuvent être faites aux formats les plus courants, vous permettront ainsi de modifier les images, soit en utilisant les logiciels fournis avec la carte (Tempra Gif), soit à l'aide d'un autre produit plus performant, tel Photostyler par exemple. De plus, des drivers permettant d'interfacer la Vidéoblaster avec le nouveau système Kodak Photo CD devraient permettre prochainement de modifier ses propres photos. Enfin, grâce à la présence de Tempra Show, un autre logiciel de Mathematica Inc. fourni en standard avec la carte, il est possible de créer ses propres démos en interfacant son Soundblaster et images Vidéoblaster et pourquoi pas, séquences Autodesk ou dessins Coreldraw. Avec la Vidéoblaster, Guillemot met un outil performant à la portée de tous.

MOULINEX

FICHE TECHNIQUE

VIDEO
Acquisition: Temps réel 1/30 s.
Source: 3 [PAL/NTSC].
Visualisation: VGA avec fenêtrage réglable.
Résolution 640 x 400 pixels.

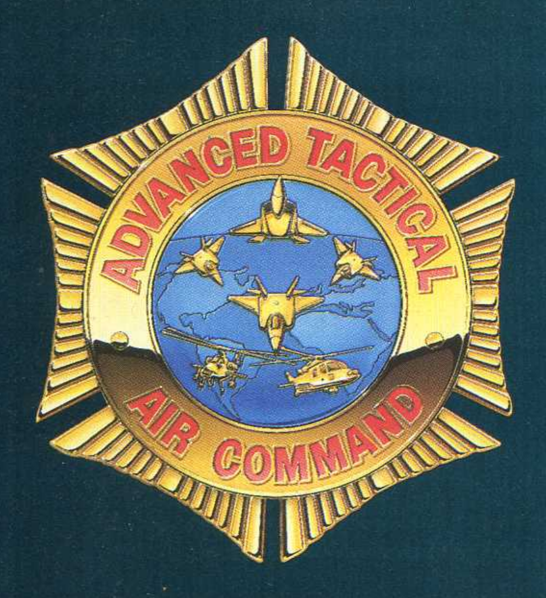
AUDIO
Ampli: stéréo 0.5 watts, impédance 4 Ohms.
Mixage logiciel: line in, CD, FM stéréo [carte son], microphone.

CONNECTIQUE
Entrées Vidéo: Jack RCA femelle 3 signaux [PAL/SECAM]; D-15 VGA, Nappe VGA.
Sorties Vidéo: D-15 SVGA.
Entrées Son: Jack mono, line RCA femelle.
Sorties Son: Jack Stéréo.

TRAITEMENT D'IMAGE
Masque: Luminance, Chromatique, Color Keying.
Contrôle: Teinte, saturation, luminosité, contraste; Couper/Coller; zoom, recentrage. Anti-aliasing, fusion, perspective [par logiciel].

FORMATS
BMP, TGA, MMP, PCX, TIFF, GIF.

DIVERS
IRQ et DMA réglables; livré avec logiciels MS-DOS et Windows. Drivers MS-DOS et DLL [Dynamic Link Library].
Prix TTC: moins de 4000 F.



ATAC

Une simulation de vol stratégique de MicroProse



L'ENNEMI SECRET

Les plantes de coca sont cultivées au cœur de la jungle colombienne et fournissent aux barons de la drogue les matières premières essentielles à la production de cocaïne; la drogue qui détruit peu à peu la base de la société dans nos villes.



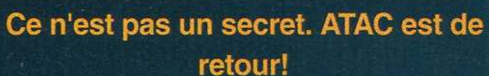
LA GUERRE SECRETE

Les barons de la drogue sont si riches qu'ils peuvent se permettre d'acheter les meilleurs avions et mercenaires afin de défendre leurs plantations, leurs laboratoires et les systèmes de transport de la drogue. Une campagne clandestine doit être montée contre eux.



LA FORCE SECRETE

Il faut une force d'élite pour arrêter les puissants et riches barons de la drogue. Combattez le feu par le feu, frappez à la base de leur production et regardez leurs bénéfices partir en fumée.



Déployez l'Advanced Tactical Air Command. Une simulation de vol stratégique de MicroProse.



Spécialiste du ludiciel

ATAC. Paru d'abord sur compatibles IBM PC, suivi de Commodore Amiga et Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. R.U. Tél: + 44 666 504326

DISPONIBLE: LE 3615 MICROPROSE





SPELLCRAFT

preview sur PC Editeur : UBI SOFT





Asciiware et Ubi Soft annoncent la sortie pour octobre/novembre d'un jeu d'aventures/rôles intitulé Spellcraft. Si l'on ne présente plus Ubi Soft, il est peut être intéressant de vous parler de Asciiware, un éditeur japonais. Appartenant au groupe qui édite le magazine Login, Asciiware crée également des jeux et des accessoires pour Nintendo et Sega. On leur doit notamment Double Glutch, Spindizzy et Wizardery). Quand vous saurez également que l'équipe ayant réalisé le jeu est composée de Joe Ybarra (Bard's Tales), Karl Buiter (Hard Nova) et que la musique est de Robert "The Fatman" Sanger à qui l'on doit de nombreuses B.O. de jeux Electronic Arts ainsi qu'une poignée d'adaptations de morceaux du ST au PC, si ma mémoire est bonne, je pourrai passer à la suite et en finir avec cette phrase d'une longueur propre à énerver les admirateurs de Marguerite Duras.

Spellcraft vous propose de tenir le rôle de Robert, un brave type menant une vie sans histoire, ou presque, jusqu'à l'arrivée d'une missive de son oncle. Ce dernier lui ayant enjoint de se rendre à Stonehenge, Robert se retrouve soudain dans le monde Valeria, un monde de magie parallèle à la terre. Convié au conseil des magiciens dont son oncle fait partie, Robert est bientôt obligé de combattre ces derniers. En effet, alors que son oncle est partisan de laisser ouverte la route magique reliant Valeria à Terra, les autres souhaitent la fermer à jamais. Réalisé en VGA 256 couleurs, ce logiciel dispose d'options de sorts particulièrement intéressantes. On doit en effet, comme dans Ultima par exemple, réunir différents ingrédients afin de les créer. Mieux encore, une fois qu'un sort à été fait "à la main" par le joueur, un écran de gestion des sorts permet de les reproduire de façon automatisée. Quatre types de magies sont utilisables: l'eau, la terre, l'air et le feu. Du reste, ces éléments fondamentaux correspondent également aux types de régions qu'il faudra explorer (on doit même en explorer une cinquième: le monde des morts). Les déplacements, qui se font sur une carte vue de haut, disposent d'un stylisme rappelant -et pour cause- les jeux nippons. En cours de déplacement, on rencontre de nombreux monstres et il est possible de ramasser des objets.

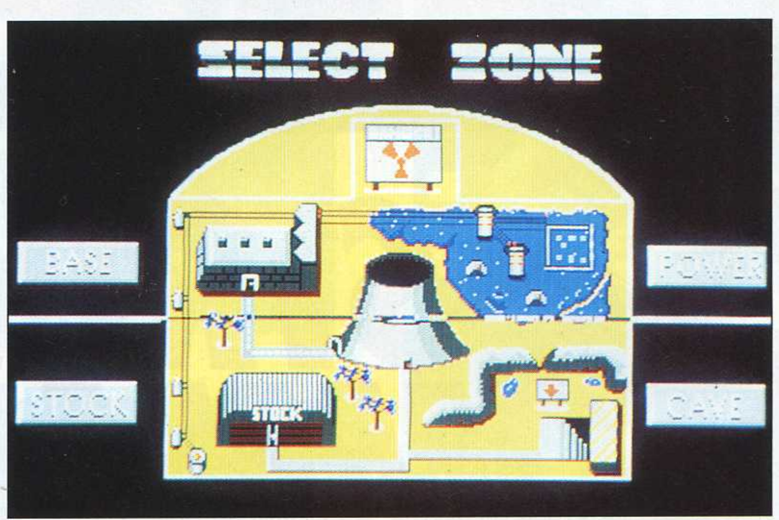
Ubi Soft oblige, le jeu -qui dispose d'ores et déjà d'un manuel d'utilisation digne de ce nom et en français- sera également en français à l'écran.



TCHERNOBYL

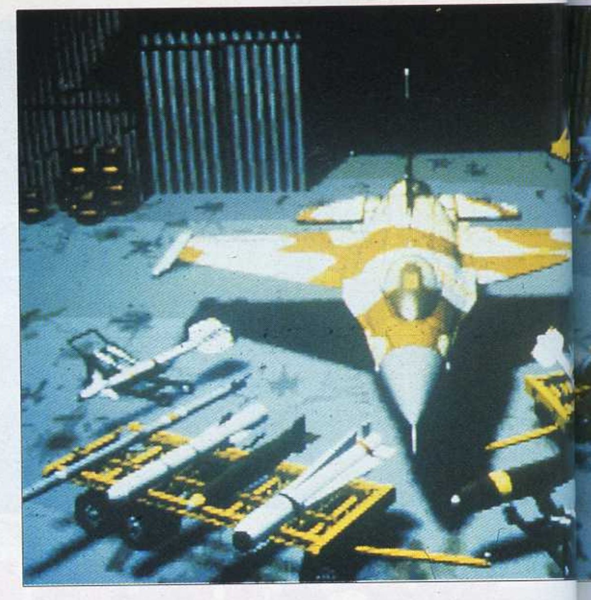






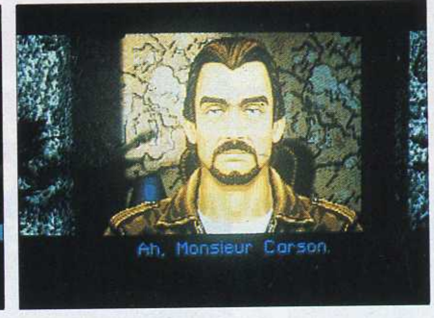
Une nouvelle société rejoint les rangs de l'édition de jeux en France, elle porte le nom exotique d'Hana. Le fondateur n'est pas tout à fait nouveau dans le milieu puisqu'il est déjà l'auteur de Quadrel chez Loriciel. D'ailleurs, ce dernier titre indique très clairement l'orientation des softs à venir sous l'étiquette Hana: des jeux de réflexion uniquement, pas d'arcade, pas de rapidité ni d'adresse.
Le scénario de Tchernobyl vous met aux commandes d'un robot qui entre dans la tristement connue centrale Russe juste après la catastrophe. Celui-ci doit bétonner l'intérieur de la centrale pour qu'il n'y ait pas de fuite. On dirige alors le robot dans des salles quadrillées, à chaque déplacement d'une case vers l'autre, une porte se ferme derrière vous. Comme au jeu des petits carrés que tous ceux qui ont trainé dans les fonds de classes collés au radiateurs connaissent bien, une case est bétonnée quand ses quatres côtés sont fermés. C'est là que le joueur doit réfléchir, car il est impossible de traverser une case fermée, impossible de passer à travers une porte fermée, il est donc très aisé de coincer son robot et donc de perdre. En mode un joueur, avant le début de la partie, on peut fermer quelques portes, c'est d'ailleurs le seul moyen de réussir, mais il faut parfaitement les choisir pour réussir à bétonner toutes les cases du tableau. C'est dans le mode multi-joueurs que Tchernobyl devient réellement intéressant. Plusieurs robots sont placés dans le même tableau, mais là, le but change, il faut enfermer les autres et rester le dernier pour gagner. Il est possible de jouer contre l'ordinateur, ou à deux, trois, ou quatre joueurs humains en même temps. Chaque joueur joue à son tour, il n'y a donc pas besoin de rapidité ou d'adresse, uniquement de la réflexion pour coincer ses adversaires.
Diverses options sont disponibles permettant de déterminer le mode de contrôle, le nombre de joueurs ainsi que le niveau de l'ordinateur et la forme des cases du tableau qui peuvent être carrées ou hexagonales.
Tchernobyl, Hana, preview ST, sortie en septembre, puis fin octobre sur Amiga et PC.







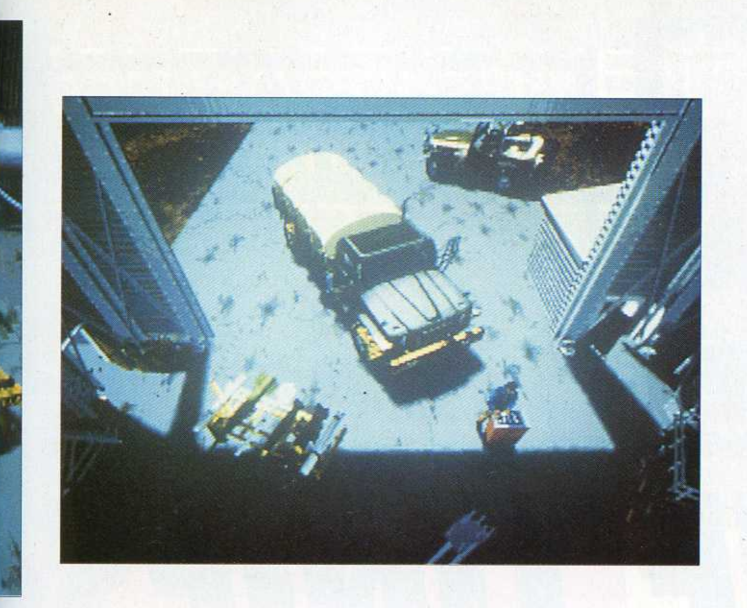




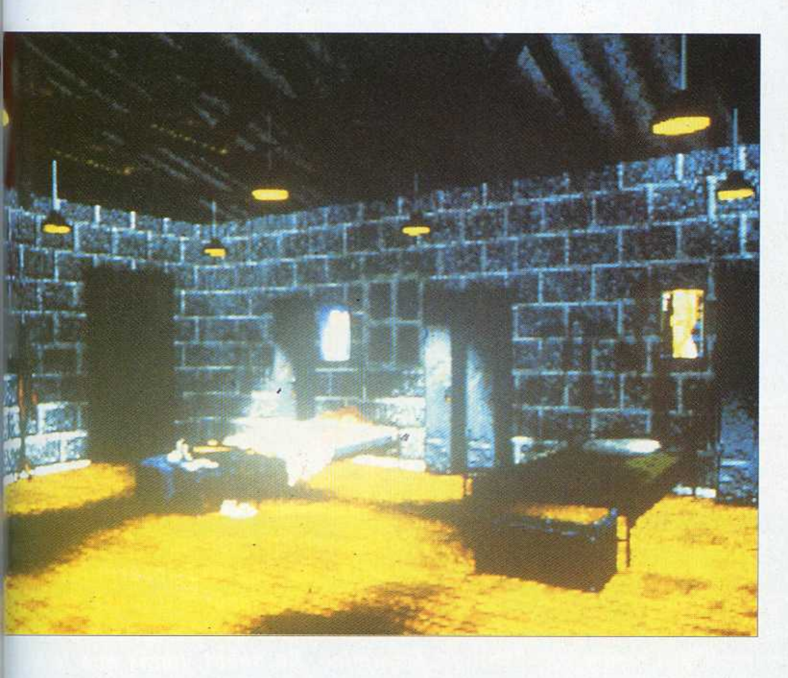
STRIKE COMMANDER

preview sur PC Editeur : ORIGIN

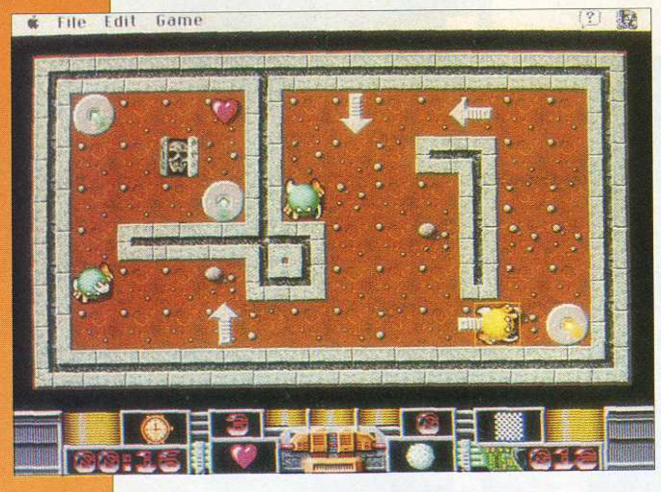
Qu'est-ce à dire ? Strike Commander s'apprêterait-il à atterrir prochainement ? A dire vrai, non, puisque la démo que nous avons reçue ne le prévoit qu'au printemps 93 mais qu'importe, l'attente devrait être récompensée. Bon, passons sur les images que vous êtes en mesure d'apprécier par vous-même et venons-en à ce qu'il ne m'est pas possible de partager avec vous aussi efficacement que je le voudrais: le son et l'animation. La bande son, qui peut utiliser deux cartes sonores simultanément, est superbe. En vol, les pilotes s'échangent des messages intelligibles (et pour cause puisque la Blaster n'a que ça à faire) cependant que l'autre carte, en l'occurrence, une MT 32, s'occupe des bruitages et de la musique. A l'écran, ça bouge dans tous les sens et les scènes de transition, très soignées, collent véritablement à l'action. Contrairement à WC2, dont la Storyline restait parallèle au jeu, sans la croiser ou presque les scènes dynamiques de Strike semblent parfaite ment intégrées à l'action. Naturellement, l'anima tion est rapide et fluide mais un ralentissement dans l'une des explosions, juste avant l'affichage d celle-ci, laisserait penser que le jeu butera parfois e tentant de se dépatouiller avec la mémoire, comme c'est le cas dans WC2. Au fait, le jeu utilisera-t-il l mémoire EMS ou XMS ? En effet, alors que Ultima V préconise la mémoire étendue, Ultima VI est parti sant d'utiliser celle-ci en la paginant. Quoi qu'il e soit, espérons que le jeu ne nécessitera pas de confi guration trop musclée ou tout du moins que plu sieurs paliers de configuration permettront au possesseurs de PC de course, comme à ceux dispo sant d'une machine moins onéreuse, de profiter d ce qui s'annonce comme étant un évènement majeur







DES NEWS!!!
3615 JOYSTICK



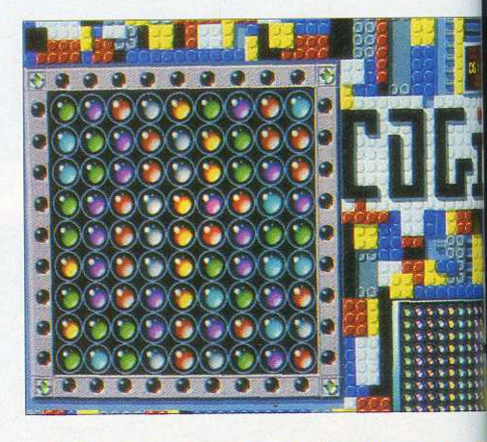


THE TINIES

preview sur MAC Editeur : KALISTO

Ce logiciel, complètement loufdingue, vous propose de retrouver d'affreux jojo assez proches de Skweek, le hit de Loriciel. Et pour cause, puisque ce sont les membres de Atreid qui l'avaient développé. Bref, nous voilà en pays de connaissance et le jeu, qui consiste à faire passer les monstres dans des téléporteurs de plus en plus sophistiqués, compo[rte] des graphismes très fins (les inter-écrans s[ont] superbes, non ?). L'animation, rapide et rigolote [est] soutenue par des bruitages complètement craqua[nts]. Du grand art. Du Kalisto art, même (et toc !). [Dès] qu'on le reçoit, on le teste, c'est promis.





COGITO

preview sur MAC Editeur : KALISTO

Kalisto, un éditeur français qui produit habituellement des logiciels "pro" sous le nom de Atreid Concept, se lance avec passion dans l'univers du jeu sur Mac et PC Windows. Outre The Tinies, dont nous vous parlons dans ce numéro (peut-être même sur cette page, ça dépend du Dieu de la Maquette), l'éditeur Bordelais propose Cogito, jeu de réflexion pas vraiment révolutionnaire mais d'un fini irréprochable. Il faut dire que l'équipe, à qui l'on doit notamment la conversion de Pick'n Pile sur Mac ainsi que divers hits pour des éditeurs français, développe ses propres outils de création. Cogito, basé sur le principe du pousser-tirer, comporte 42 niveaux (ré[fé]rence au Guide du Routard Intergalactique [de] Douglas Adams) dans lequels il n'est possible [de] faire avancer les pièces que par un pas d'incrém[en]tation déterminé. Au début, après que le Mac [a] mélangé les pièces, il faut reformer un carré [en] poussant les rangées d'une case à la fois, mais p[lus] on avance, plus ca se complique car le pas passe [à] deux, trois, etc. En un mot comme en cent, c'[est] l'horreur pour les nerfs mais c'est beau. Prévu po[ur] fonctionner sur tous les types de Macintosh. Ok, d[ix]-sept mots.

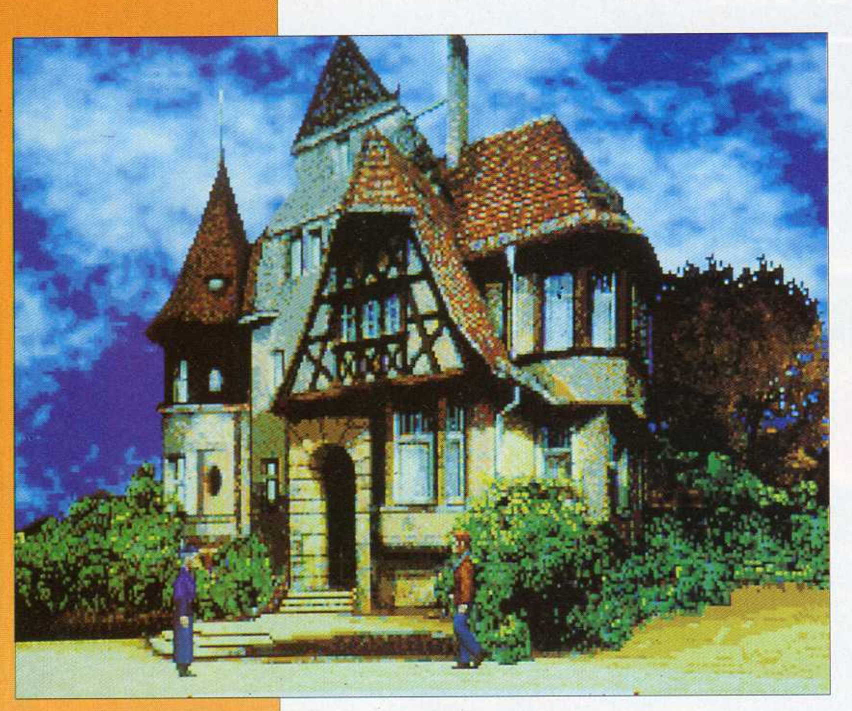
news • previews











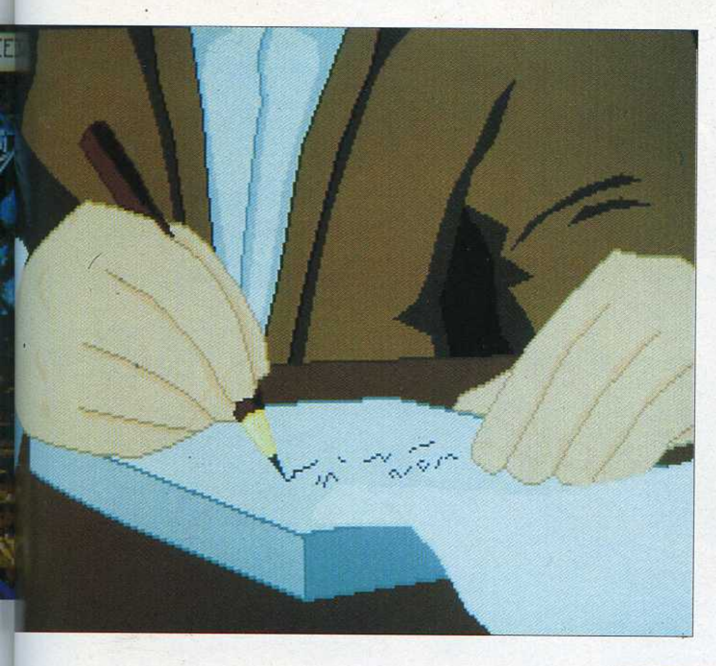




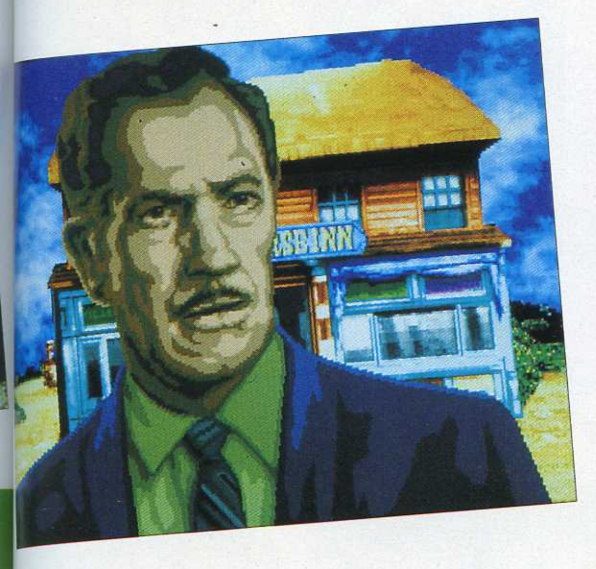
CALL OF CHTHULU I

preview sur PC Editeur : INFOGRAMES

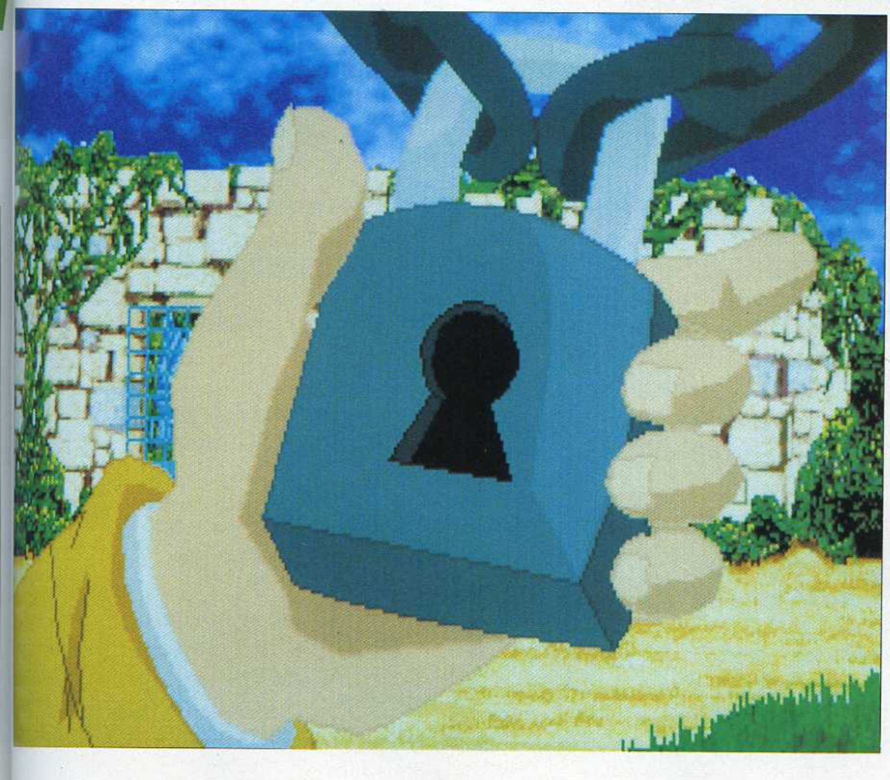
Call of Chthulu, basé sur l'œuvre d'Howard Phillip Lovecraft, devrait d'ici peu ravir bon nombre d'amateurs de jeux d'aventures/rôles sur PC. Programmé par Infogrames, ce logiciel, architecturé autour du même moteur que le génial Eternam, dispose d'une mise en image très soignée qui rend bien l'ambiance de la ville d'Insmounth où commence l'aventure. Mélange de digitalisations, de dessins et de 3D, Call of Chthulu, de par sa présentation très personnelle, change du ron-ron habituel. Lors des déplacements, le personnage évolue dans le décor. Il peut alors parler avec les gens de rencontre par système QCM (Questionnaire à Choix Multiple), utiliser des objets, etc., à condition de se trouver au bon endroit au moment. Dans Call en effet, quarante "personnes" se promènent, vivent et vaquent à leurs occupations. Le temps géré permet d'admirer la ville de nuit. A noter que la nuit n'est pas générée par changement de palette mais redessinée, les ombres ayant été particulièrement travaillées pour rendre l'ambian glauque de H.P. L. Le plus étonnant concerne toutef vos rapports avec le monde exterieur. Lorsque vo rencontrerez, sur l'écran de jeu normal, un perso nage qui par exemple va vous donner un objet, vo verrez en premier plan l'objet en question passer sa main à la vôtre tandis qu'au fond la scène af chera toujours vos deux personnages. C'est pûreme et simplement génial car le fond étant en digitalis tion et le premier plan en dessins classique, c'est style du graphisme qui différencie les scènes com on le fait habituellement à l'aide d'une fenêtre et, coup, le jeu gagne en dynamisme. Ajoutez à cela q les scènes en question sont généralement animées vous voyez ce que ça peut donner. En ce qui conce le son, les cartes seront gérées par le logici Bref, voilà de quoi faire la connaissance, d'ici No d'un univers de jeu très attachant. A noter qu'u version CD ROM sera mise en chantier prochaineme




cherche un ouvrage intitulé:
mémoires de Lord BOLESKINE.



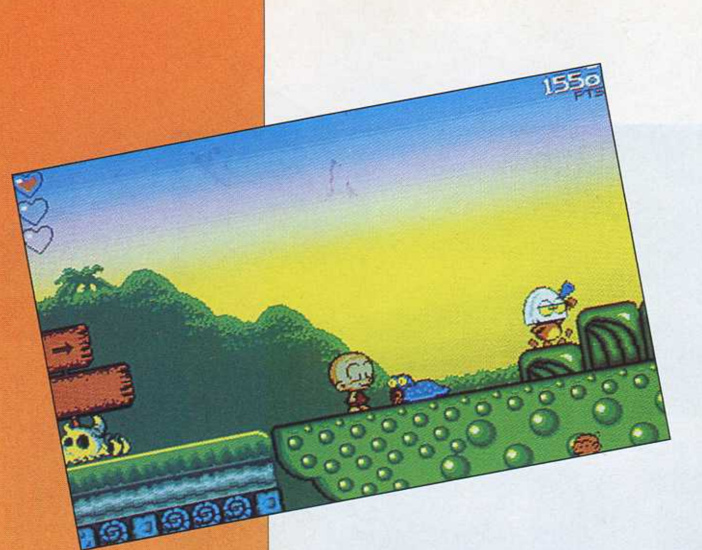

DEAD HORSE INN





BC KID

preview sur AMIGA Editeur : HUDSON SOFT













L'antenne européenne d'Hudson Soft n'est pas là pour rigoler, il est hors de question que leurs programmeurs passent du temps sur des softs dont le succès pourrait être douteux. Cette politique, Hudson Soft l'appliquait dès son premier titre micro avec l'adaptation de Bomber Man, alias Dyna Blaster. Leur prochain titre met en scène le héros qui, tout comme Sonic pour les consoles Sega, est le symbole des consoles NEC: BC Kid sera donc la version micro de PC Kid.

Dans un monde préhistorique délirant, un jeune garçon à la tête grosse comme une citrouille et dure comme le roc part à l'aventure, lâchant coups de boule et bondissant sur tout ce qui bouge. Jeu de plates-formes et d'arcade par excellence, BC Kid déverse un nombre assez vertigineux d'ennemis sur le joueur, des sprites en formes de dinosaures, d'oiseaux, de fleurs qui lâchent des bonus ou de grandes bestioles qui n'attendent que votre arrivée pour ouvrir la gueule et vous faire plonger dans leurs entrailles. Le héros est capable de prouesses intéressantes, donner des coups de tête, donc, sauter et retomber la tête la première sur ses ennemis, mais aussi grimper le long d'obstacles en s'accrochant avec les dents ou, tout bêtement, nager.

Techniquement parlant, cette version amiga n'a rien à envier à son grand frère sur console Nec, l'action est fluide, rapide et les scrollings agréables. Le jeu est tout à fait identique à la version originale, même agencement de tableaux, même pièges, mêmes monstres de fin de niveaux, il n'y a guère que les couleurs qui sont un peu moins nombreuses. Cette préversion ne disposant pas encore de son, et ne proposant que deux niveaux sur les cinq prévus, nous attendrons le mois prochain pour entrer dans le monde du test qui nous dira si BC Kid aura la même carrière fulgurante sur micros que sur consoles.

Ultima® VII

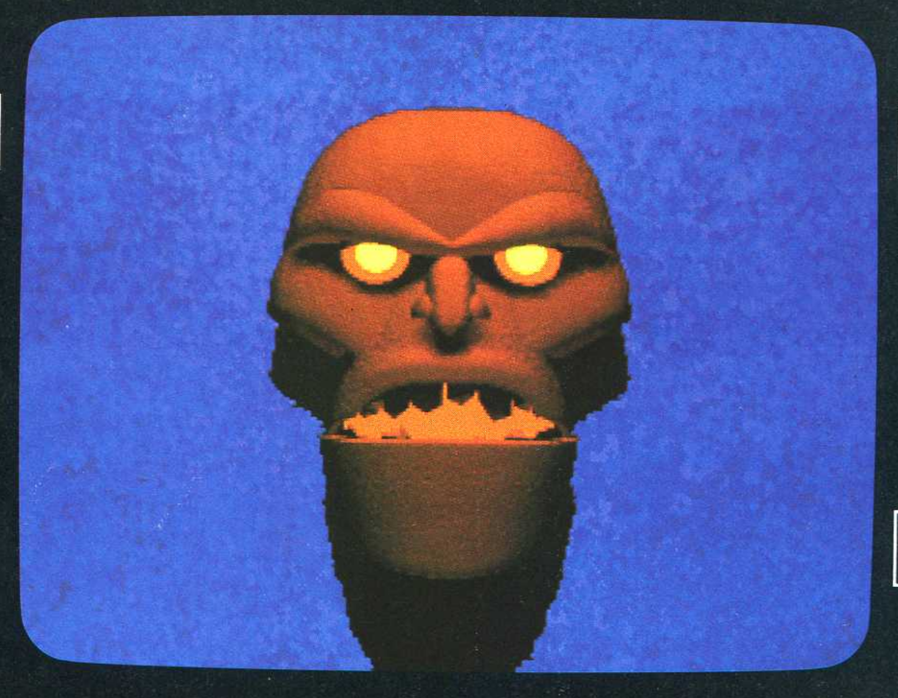
THE BLACK GATE™

LA PLUS IMPORTANTE SAGA DES JEUX DE RÔLE ET D'AVENTURE DE TOUS LES TEMPS S'EMBARQUE DANS UNE TOUTE NOUVELLE DIMENSION.

Ultima V11 fait un formidable bon en avant technologique. Utilisant la puissance maximale de l'ultime génération des PC, le monde des Ultima s'envole littéralement vers une toute autre dimension, avec un environnement graphique VGA, plein écran, apportant une réalité de résolution insoupçonnable.
Au lieu de regarder cette fascinante histoire interactive au travers d'une petite fenêtre, vous êtes désormais au coeur de Britania!
Subissez la pression de cette atmosphère envoûtante, écoutez la voix des personnages, contrôlez la totalité de vos mouvements et ceux de vos compagnons à l'aide de votre souris.

x en français

***Version française**



e français
ran

***Manuels en français**

Disponible sur:
IBM PC et 100% compatibles 386 SX, 386 ou 486
Disque dur, haute densité, 5, 25" ou 3.5"
2MB de mémoire
Moniteur couleur VGA/MCGA
Clavier et/ou souris
Carte sonore* Adlib, Roland MT-32/LAPC-1, CMS Soundblaster
* nécessaire pour les voix digitalisées.

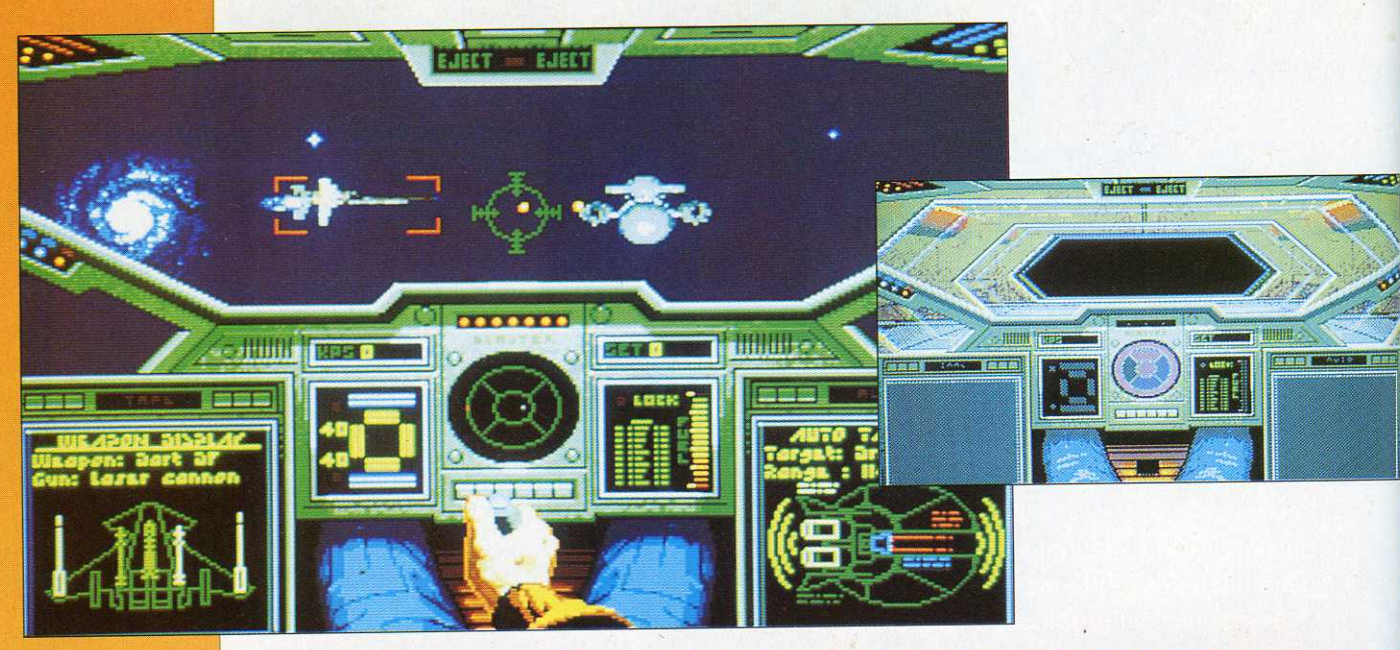
ORIGIN™
...e create worlds.™

Distributed by



MINDSCAPE INTERNATIONAL

UBISOFT, 8 & 10 rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS, PARIS, FRANCE
Tel: (1) 48 57 65 52
Fax: (1) 48 57 07 41

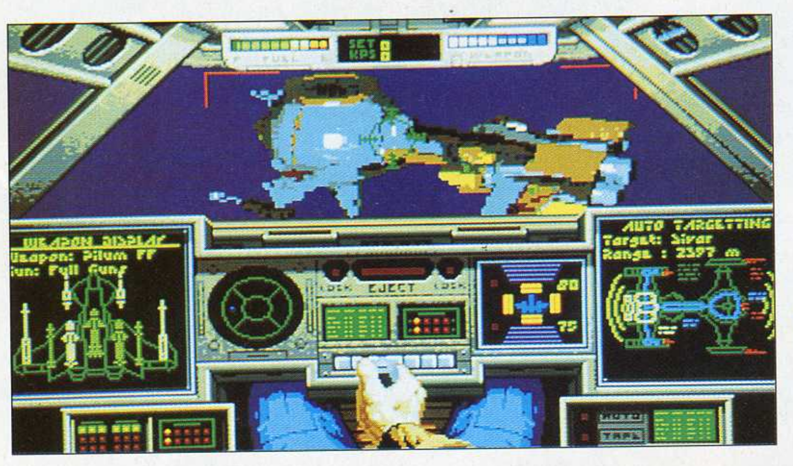


WING COMMANDER

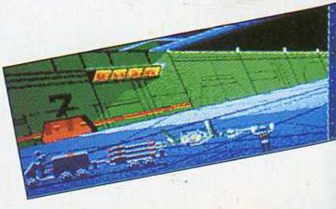
preview sur AMIGA Editeur : Origin

Eh bien tout arrive à point à qui sait attendre. C'est d'autant plus vrai que, hélas, il faudra être patient pour jouer à Wing Commander sur son Amiga. Certes, il ne faut pas comparer deux machines aussi différentes qu'un PC et un Amiga, mais même sans tenir compte de la version d'origine (!), ce logiciel est extrêmement lent. La version qui nous avons vue est extrêmement saccadée dès qu'un vaisseau bouge, aussi y a-t-il de quoi s'inquiéter pour certains combats opposant plusieurs engins et qui rament déjà notablement sur un 386 cadencé à 33 Mhz (rappelons que l'Amiga est cadencé à 8 Mhz à peine). En revanche, les scènes animées sont quant à elles rapides et fluides. Bref, à moins que la version finale ne soit optimisée, Wing Commander sur Amiga risque d'en décevoir plus d'un. Résultat des courses d'ici un ou deux mois.





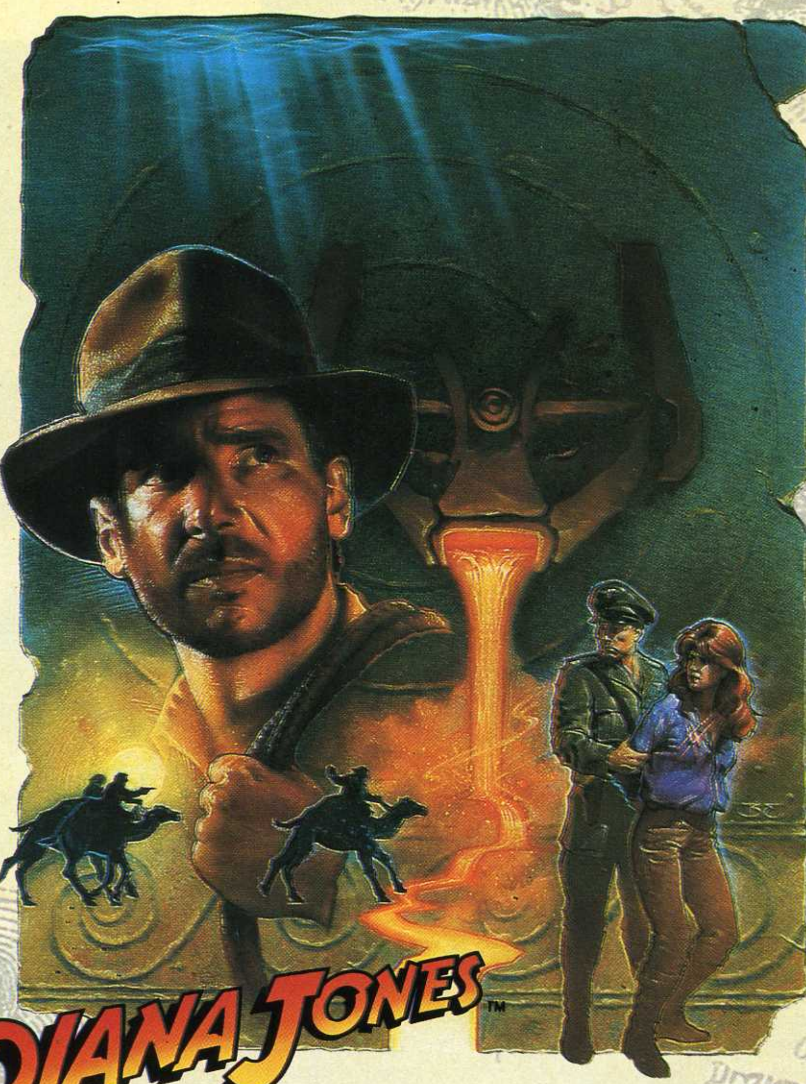






PARTEZ AVEC INDIANA JONES ET DECOUVREZ LE MYSTERE DE L'ATLANTIDE...

Un écrit perdu de Platon mentionnait l'existence d'une ville : l'Atlantide qui bénéficiait d'une richesse nommée Orichalcum. L'orichalcum peut servir à la réalisation d'une arme fatale. Les Nazis ont trouvé cet écrit et souhaitent prendre possession de l'orichalcum.



Sophia connait le mystère de l'Atlantide grâce à un collier découvert lors de recherches archéologiques. Indy dispose d'une clé ancienne mais ne connait pas le mystère de l'Atlantide...



INDIANA JONES™
and the
FATE of ATLANTIS



Bientôt disponible sur PC et AMIGA







Distribué par UBI SOFT : 8 -10 Rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois

Disponible dans les fnac et vos meilleurs points de vente.









NICKY BOOM

preview sur AMIGA **Editeur : MICROÏDS**

Voici un jeu qui arrive tranquillement, presque en douce, et qui pourtant, risque fort de devenir la référence en matière de jeu de plates-formes sur micros. En effet, la preview de Nicky Boom est déjà tout à fait excellente, à tous les niveaux: les graphismes sont très colorés, très fins et travaillés, le jeu est rapide, maniable. Côté technique il n'y a rien à redire, les scrollings multi-directionnels sont parfaitement fluides. Nicky Boom est aussi extrêmement riche, avec de très nombreux monstres différents, souvent un bon tas à l'écran d'ailleurs. Les sprites sont de diverses tailles et prennent parfois une bonne partie de l'écran sans que les animations ne subissent le moindre ralentissement. En fait, Nicky Boom est quasiment parfait, même les musiques et les bruitages, avec les digitalisations vocales qui vous balancent des "Youpi", des "Yeah" et des "Hop-là" dès que vous récoltez de gros bonus, oui, même les sons cartonnent comme il faut.
Nicky propose huit niveaux, chaque groupe de deux niveaux se situant dans des décors différents. En fait, vous dirigez Nicky qui part délivrer son grand-père enlevé par le méchant sorcier qui vit au fond de la forêt. Vous devrez traverser des tonne d'écrans, ramasser des centaines d'objets, élimine des monstres de toutes sortes, et surtout lutte contre les boss de fin de niveau pour avoir un chance d'affronter le sorcier lui-même.
Sur son chemin, Nicky peut ramasser toutes sorte de bonus qui lui donneront des points, mais aussi deux sortes de bombes et des clés. Les bombe rouges se posent au sol et fracassent certains ob tacles qui se trouvent juste à côté, tandis que le bombes grises à pointes s'élèvent dans les airs e massacrent tout ce qui est destructible et présent l'écran. Les niveaux sont truffés de salles cachée de passages qui se dévoilent quand vous tirez a bon endroit d'une paroi, ceci combiné à la tr grande taille de chaque tableau laisse présager d longues heures de jeu.
Un jeu réellement excellent, sans originalité, ma qui utilise à la perfection tous les ingrédients d genre. Les photos ont été prises sur Amiga, ma Nicky Boom sort aussi sur ST et PC. Les trois version seront disponibles en même temps en octobre.
Test le mois prochain.


0016600


0059200




0070650


0007350


0062150


0016600



C'EST DÉJÀ AUJOURD'HU



Le premier septembre, le Compact Disque Interactif de Philips arrive sur le marché français. Afin de fêter dignement l'événement, voici un tour d'horizon des produits liés à ce standard prometteur.

Après avoir été testé sur le marché américain, le CD-I de Philips arrive en Europe. La déferlante, qui touchera les côtes françaises le 1er septembre, sera suivie, seize jours plus tard, d'une autre vague qui atteindra l'Allemagne, la Suisse et l'Autriche tandis que l'Italie et l'Espagne découvriront la machine le 1er octobre. Destinée au marché grand public, lent à se mettre en marche, la machine sera également tournée vers le monde professionnel et l'éducation. Il est vrai que bien utilisé, un tel outil peut rendre de nombreux services en termes de pédagogie.

En effet, les capacités techniques de la machine sont excellentes, tant en ce qui concerne l'audio que l'image, d'autant que la disponibilité imminente du module FMV (Full Motion Video) offre au CD-I l'image animée de qualité qui lui faisait défaut jusqu'alors.

LE MATERIEL

Pour l'instant, le matériel disponible en France est le modèle CD-I 205. L'appareil, au look si résolument familial qu'il est quasi-impossible de le différencier d'un lecteur de CD audio de salon, bénéficie d'une finition noire du plus bel effet. En façade, outre l'interrupteur On/off, on trouve un bouton destiné à ouvrir le tiroir du CD, des touches Play, Forward, Reward, une pause, un stop et un potentiomètre pour la sortie casque. Naturellement, un afficheur digital donne l'heure et informe l'utilisateur sur le déroulement des opérations. En réalité, on n'utilisera que fort peu ces fonctions, car l'atout de la machine réside dans sa télécommande et les menus apparaissant en plein écran.

On remarque avec plaisir que le chargement des disques se fait directement dans le tiroir et non dans un boîtier supplémentaire, comme c'est le cas avec les principaux lecteurs de CD ROM.



La télécommande, noire elle aussi, est un modèle d'ergonomie. Que l'on soit gaucher ou droitier, la prise en main est excellente. On retrouve les mêmes boutons que sur la façade de l'appareil ainsi que 4 boutons d'action et surtout une manette, qui, du bout du pouce, va permettre de diriger le curseur à l'écran.

Même s'il est toujours hasardeux de se prononcer sur l'avenir d'une machine, aussi intéressante soit-elle, il faut retenir que de nombreux constructeurs, et non des moindres, commencent à annoncer des machines à la norme CD-I, et c'est plutôt bon signe. Citons Kyocera, Pioneer, Matsushita, Sanyo, JVC, Yamaha et Goldstar. Bref, le matériel est performant, reste aux éditeurs de proposer des logiciels attractifs et réellement novateurs propres à révolutionner le monde des médias interactifs.

FICHE TECHNIQUE DU CD-I

Le CD-I peut lire des CD de 8 ou de 12 cm simple face, d'une capacité de 650 Mo, avec une vitesse de transfert de 170 Ko par seconde, soit près de deux fois plus qu'un lecteur de CD audio (à titre de comparaison, un disque dur ESDI lit 500 Ko par seconde, et un SCSI moyen lit de 1 à 3 Mo). Pour en revenir au 650 Mo, on peut traduire cette capacité en pages dactylographiées (250 000), en écrans (7000), en sons (19 heures de discours de De Gaulle en mono). A propos de sons, il existe quatre qualités de restitution correspondant à quatre formats d'encodage occupant plus ou moins de place sur le CD: son laser de CD Audio (un disque peut en contenir l'équivalent de 72 minutes en stéréo), son hifi (2 heures), son FM (4 heures), son AM ou discours (9 heures). Résolution: 384 x 280 (normale); 768 x 560 (haute).

ENCODAGE	COULEURS	TAILLE	APPLICATIONS
DYUV	16 Millions	105 Ko	Qualité photo
RGB 555	32 768	210 Ko	Dessins
CLUT 8	256 (*)	105 Ko	Dessins
Run Length	128	variable	Animations

(*) Les 256 couleurs sont choisies parmi la palette de 16 millions. Il est possible d'afficher 1000 couleurs en utilisant un mode entrelacé.

LES PERIPHERIQUES


CD-I Mouse 22



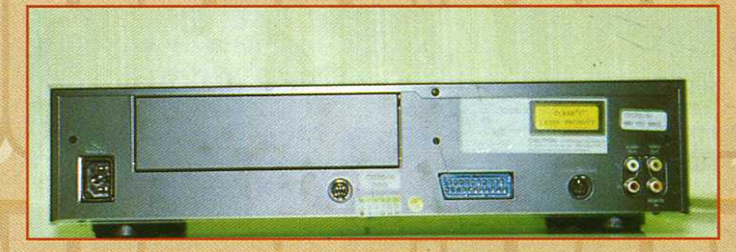
CD-I Trackerball 22ER9012


CD-I Joystick 22ER9011

Philips annonce déjà la commercialisation d'une gamme d'accessoires pour CD-I grâce auxquels les habitués des micros se sentiront moins dépaysés, puisqu'il s'agit d'un Roller Controller (un Trackball au design qui séduira les plus jeunes), d'un Trackerball (un Trackball tout ce qu'il y a de plus classique), d'un joystick et d'une souris. La sensibilité de chacun de ces accessoires peut être réglée par l'utilisateur, du gros pautaud zen au petit nerveux bourré de tics. On pourra aussi lui ajouter un clavier, un ou plusieurs lecteurs de disquettes, un disque dur, des extentions mémoires, des coprocesseurs, une interface MIDI, une imprimante, une interface réseau, un modem, etc. Mais ça n'est pas encore disponible.

LES ENTREES/SORTIES

Le CD-I n'est pas ce qu'on peut appeler une machine fermée, ça sort et ça entre de tous les côtés: deux entrées pour périphériques, deux sorties vidéo (dont une S-VHS), une prise Péritel, une sortie casque, une sortie audio stéréo, une entrée pour télécommande à infra-rouge (histoire d'éviter les incompatibilités entre appareils domestiques à télécommande), rien que ça. Pas d'entrée vidéo ou audio, le CD-I n'ayant pas pour fonction de traiter des informations venant de l'extérieur.



CD-I, DEJA DU NOUVEAU !

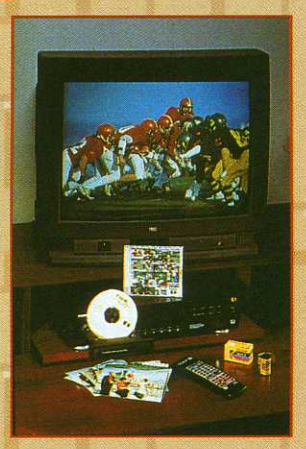
Alors que la machine d'entrée de gamme est tout juste lancée, Philips annonce déjà des nouveautés. Dans le courant de l'année prochaine, devrait paraître le CD-I 360, version portable du CD de salon. Véritable bijou, ce lecteur disposera d'un écran couleur à cristaux liquides de 15 cm de diagonale.
Il permettra, tout comme son grand frère, de lire les titres CD-I, les CD audio et les CD Photo. L'écran, d'une résolution de 756 x 556, sera du type matrice active.
De plus, il sera naturellement possible de connecter le CD-I 360 à un téléviseur et une chaîne HiFi. Prix du rêve, un peu plus de 10 000 F !

LES PRIX

Tenez, puisqu'on en parle, voici les prix. Le CD-I 205 sera vendu pour moins de 6000 francs, et le prix moyen des jeux tournera autour de 250 francs. Si vous préférez, la gamme de prix des CD normaux (par opposition aux gros CD de luxe) s'échelonnera entre 150 et 350 francs. Voilà pour les prix, continuons.



LE CD PHOTO



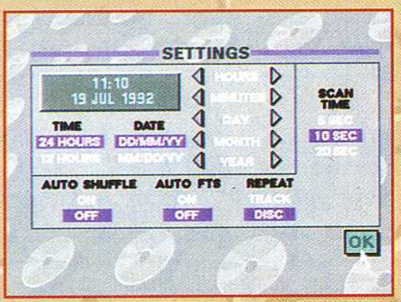
Philips et Kodak prévoient de commercialiser dès l'automne des lecteurs destinés à lire les CD Photo. Cette nouvelle technologie permettra de visionner sur son écran de télévision des photos prises avec un appareil 24 x 36. Dans les mois à venir en effet, il sera possible pour tous de faire transcoder ses images préférées sur disque compact pour moins de 100 F par pellicule. Outre le côté pratique mettant fin aux redoutables soirées diapos à l'envers,

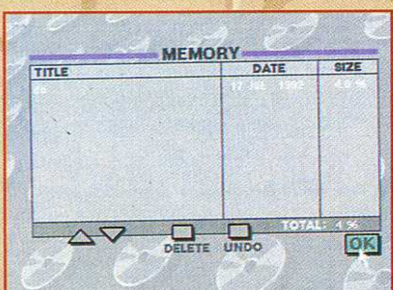


ce système permettra également aux utilisateurs de micros ordinateurs d'importer et de retoucher leurs images facilement. Plusieurs résolutions, allant de la pré-visualisation à l'image définitive, pourront être utilisées. Chaque Photo disque pourra stocker une centaine d'images de 6 millions de pixels chacune.

LE SYSTEME

Quand on allume le CD-I sans y insérer de disque, on accède à un écran de configuration et de gestion de la machine. Un premier menu propose de modifier la date et de paramétrer les différents modes de lecture des disques. Un second menu affiche le contenu de la RAM non volatile, c'est là que sont sauvegardées les parties dans les jeux d'aventure ou de réflexion (ainsi que la config système, mais celle-ci n'est pas visible dans la liste). Il est alors possible de supprimer telle ou telle sauvegarde, la RAM ne faisant "que" 8 Ko. Enfin, sur l'écran principal, il est possible de faire appel au syndicat d'initiative (logo "i") qui vous explique en plusieurs langues l'utilisation de la machine.







LES LOGICIELS

Les premiers titres pour CD-I commencent à apparaître. Si les éducatifs et logiciels Multimédia sont,en général, de bonne facture, les jeux intéressants exploitant véritablement les capacités de la machine ne sont pas légion. Toutefois, un produit comme The Palm Springs Open, produit par Fathom Pictures, laisse augurer du potentiel ludique de l'engin. Ce golf, composé de scènes filmées, est une merveille. Au programme, animations rapides, bruitages incroyables et surtout, qualité d'affichage jamais vue à ce jour ailleurs que sur CD ROM ou... télévision ! Certes, quelques progrès restent encore à faire en terme d'ergonomie et de Game Play, mais n'oublions pas que la machine s'adresse avant tout à un public qui n'a généralement jamais vu de jeux informatiques sur Mac, PC ou même Amiga. Si certains produits peuvent paraître sommaires à un joueur invétéré, monsieur tout le monde, cible privilégiée des mois à venir, sera probablement époustouflé. Nous sommes d'accord, c'est un peu triste, mais à qui la faute si les jeux sur ordinateurs restent relativement confidentiels ? De fait, en s'attaquant d'abord à un public large, les éditeurs de titres CD-I devraient tirer de l'opération les moyens d'affiner leur production par la suite; globalement, l'univers du jeu dit "vidéo" devrait y gagner dans son ensemble. Cela dit, les grands classiques devraient eux aussi être adaptés, ça sera en tout le cas de Super Mario, Zelda et Donkey Kong en ce qui concerne les productions de Nintendo. Mieux encore, les deux constructeurs se sont mis d'accord pour développer le projet CD Rom XA, qui permettra à un même CD d'être lu sur CD-I comme sur Super Famicom, pourvu que le lecteur approprié soit connecté à ces machines!



Battleship de Capitol Disc Interactive: eh oui, il s'agit d'une bataille navale tout ce qu'il y a de commun et pourtant, là aussi, la magie de l'image et du son de qualité opère. Dans ce jeu où il est possible de combattre la machine ou un joueur humain, chaque tir donne lieu à des séquences animées renforcées par des bruitages pour le moins convaincants. On y voit des équipes d'artilleurs recharger des batteries, des torpilles foncer vers leur cible, et, fort logiquement, des navires sombrer ou de gigantesques gerbes de flottes dans le cas d'un coup dans l'eau. Ça reste une bataille navale, mais c'est réellement très beau.

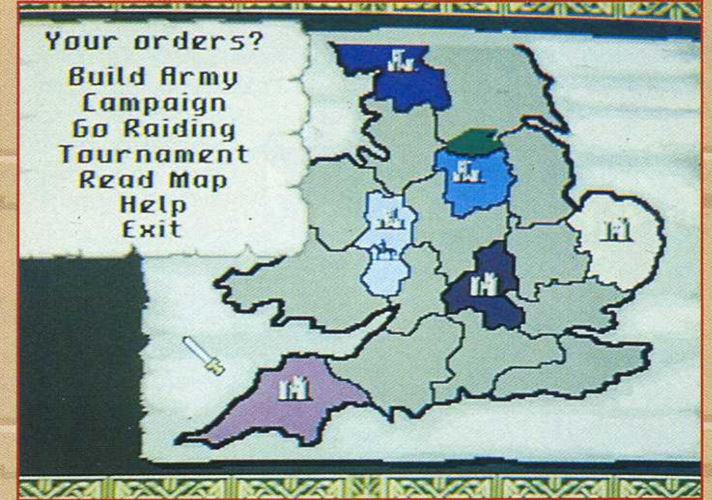




Le mythique Sargon a été porté sur CD-I et bénéficie de ses formidables capacités graphiques. Plusieurs jeux de pièces sont disponibles, tout comme l'échiquier; quelle joie de poser sa reine en métal sur un plateau en marbre, quel moment délicieux. En ce qui concerne la partie elle-même, les options ne manquent pas: conseils, changement de joueurs, bibliothèque de rencontres, sauvegarde et chargement de partie, niveau de difficultés, apprentissage, etc. Très complet et d'excellente qualité, le jeu présente malheureusement le défaut d'offrir une

maniabilité un peu faiblarde, les déplacement des pièces causant parfois bien des énervements.





Dans un genre moins maîtrisé, on retrouve hélas quelques jeux bien connus de nos services et qui, malheureusement, n'ont subi d'autre modification que l'ajout d'une bande son orchestre. Au choix, on retrouvera donc les versions Amiga de Defender of the Crown et Dark Castle, jeux de stratégie et d'arcade médiévaux, célèbres en leur temps.











Heureusement, de nombreux logiciels didactiques sont là pour nous rappeler que cet appareil est avant tout un média interactif. Ainsi, un disque sur Van Gogh permet d'admirer l'œuvre de l'artiste tout en suivant sa vie, et une balade à Florence sert de prétexte pour découvrir la Renaissance Italienne. Plus original encore, Time Life propose 35mm Photography, un disque qui permet d'apprendre la photo par l'exemple en simulant une prise de vue, le résultat apparaissant à l'écran. A noter que ces produits sont multilangues (Time Life devrait être traduit prochainement).



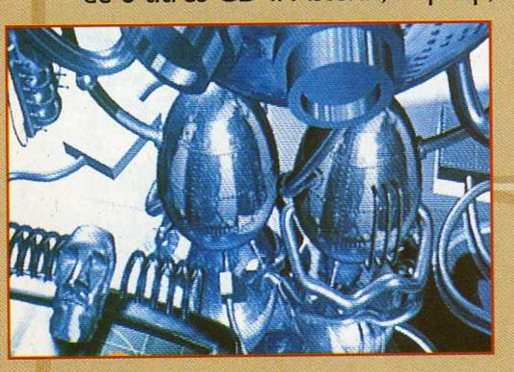


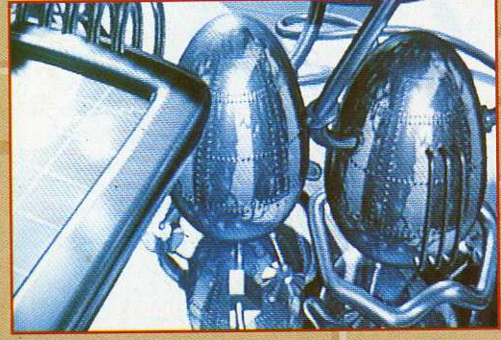


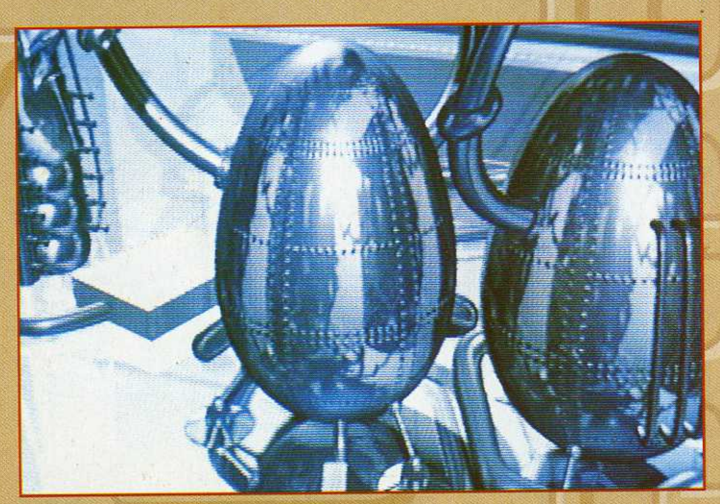
INFOGRAMES

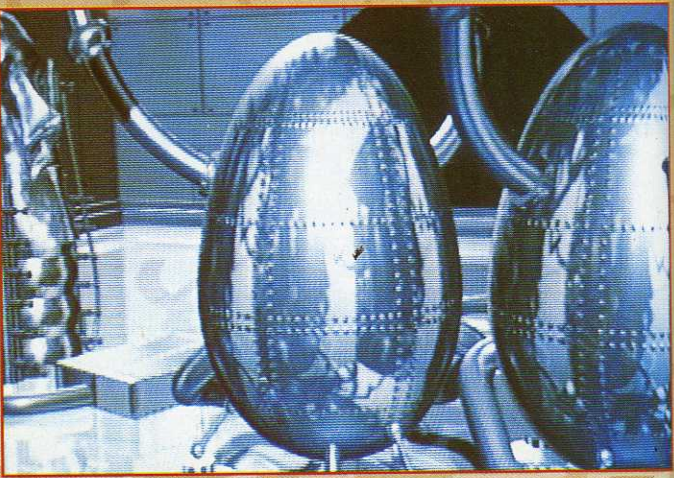
Le département CD-I d'Infogrames, IWP (Interactive World Production) termine la réalisation, pour Philips, de 6 titres CD-I: Astérix, Pop Up, Marco Polo, Shaolin's, International Tennis Open et Le mystère de Kether, dont une préversion enregistrée sur disque WORM (Write Once Read Many) qu'il m'a été donné de voir laisse imaginer aisément ce que sera le jeu terminé. La partie graphisme est en image de synthèse, aussi IWP a-t-il fait appel à LBO, un studio de Bruxelles travaillant sur station Silicon Graphics avec le logiciel Explore ainsi que sur tablette Paint Box et en 3D. Le jeu, de type aventure/arcades, va vous entraîner dans un Space opéra spatial à la recherche de 5 pulsars dont la découverte permettra de sauver une princesse. L'ambiance qui est un mélange allègre d'Alien, d'Aztèques et d'Egypte ancienne, est particulièrement grandiose. Après une intro animée, on se retrouve dans un jeu peu novateur mais superbe, dans lequel scènes d'arcades et promenades d'écran en écran, alternent, entrecoupées de séquences ou d'images fixes d'une finesse à couper le souffle. Il faut dire qu'avec le CD-I, tout ce que l'on sait des jeux doit être revu. Ainsi, la première version du jeu devait comporter des personnages générés en 3D. Bonne idée, me direz-vous, puisque la machine est capable de les afficher et pourtant, une autre solution a dû être envisagée, l'équipe de IWP s'étant aperçu que le mélange des deux était peu lisible. C'est cette version que vous voyez présentée ici mais le jeu final, lui, mélangera personnages réels digitalisés et fonds calculés. Les animations sont assez rapides en ce qui concerne les déplacements du héros mais les scènes intermédiaires, souvent présentées en fondu enchaîné, cassent un peu le rythme. Ce problème, lié surtout à la machine, devrait être résolu dès l'avènement du Full Motion Video qui autorisera l'affichage de séquences filmées. En revanche, le grand changement concerne le son: ici, les bruitages sont réellement cinématographiques et la qualité CD se fait sentir, d'autant que les dialogues, dits par des acteurs, sont disponibles en Français et Anglais. Bref, voilà un logiciel qui fera date, et, comme on peut compter sur les bidouilleurs d'IWP, nul doute que les jeux à venir seront de plus en plus sidérants.

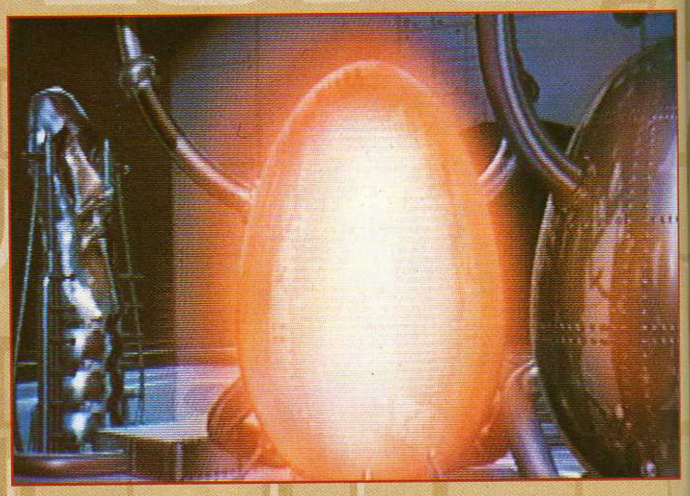
D'une beauté rare, ces images prennent une dimension encore plus grandiose lorsqu'on les voit bouger.

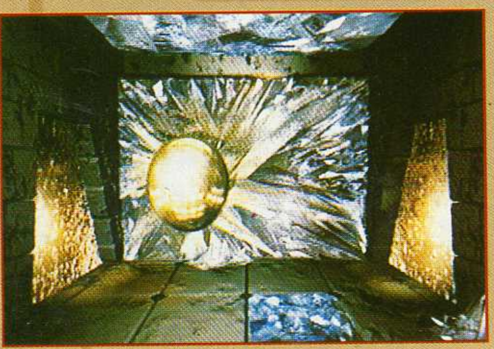


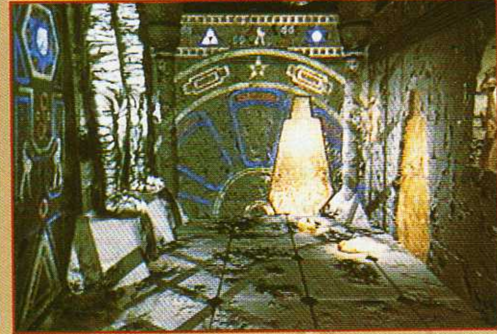














Les phases aventures permettent, elles aussi, de voir de nombreux écrans tous plus beaux les uns que les autres. L'interface, simple, consiste à déplacer le curseur sur l'endroit où l'on désire se rendre.

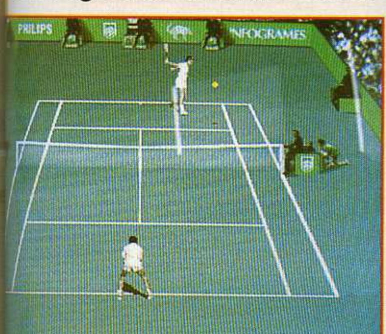




Le développement de logiciels CD-I nécessite une infrastructure assez lourde. Outre la machine principale, architecturée comme un super Macintosh, les développeurs utilisent un PC, le tout étant relié au gigantesque réseau informatique d'Infogrames, qui permet à chaque poste d'accéder aux routines maisons.



Véritablement multitâches, les programmeurs travaillent sur 3 écrans simultanément, l'un affichant le jeu (ici International Tennis Open), l'autre le code et le troisième les registres internes ainsi que le dump de la mémoire. Cette solution a l'avantage de permettre le débug en temps réel et le travail fractionné, la taille des jeux interdisant que les programmeurs jonglent avec 500 et quelques Mo en permanence.



POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL

30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY



JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
GHT BOY			135
CS CARRY ALL			149
ANSFO GAME BOY			95
DAMS FAMILY	225	150	110
VENTURE ISLAND	220	140	100
LEYWAY	159	90	60
OMIC PUNK	205	90	60
RBIE	215	130	90
TMAN II	220	130	90
TTLETOADS	205	100	70
ETLEJUICE	215	130	90
LL AND TED	209	90	60
ADES OF STEEL	215	130	90
ASTER MASTER BOY	209	100	70

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
BUGS BUNNY II	215	130	90
CASTLEVANIA II	220	120	80
CHESSMASTER	209	120	80
DAYS OF THUNDER	205	90	60
DOUBLE DRIBBLE	209	120	80
DR MARIO	159	100	70
DRAGON'S LAIR	209	130	90
DUCK TALES	209	130	90
F 1 RACE	229	120	80
FACE BALL 2000	239	90	60
FIGHTING SIMULATOR	199	120	80
FINAL FANTASY ADV	230	140	100
FINAL FANTASY LEG.	245	120	80
FINAL FANTASY LEG. II	230	140	100
GEORGE FOREMAN BOXING	225		TEL
GOLF	159	100	70
HIGH STAKES	199	90	60
HIT THE ICE	220		TEL
HOOK	215	140	100
HUDSON HAWK	215	130	90
HUNT FOR RED OCTOBER	209	120	80
JACK NICKLAUS GOLF	205	140	100
JEEP JAMBOREE	229	100	70
JOE ET MAC	220		TEL
KID ICARUS	159	130	90
LITTLE MARMAID	229		TEL
MARBLE MADNESS	215	130	90
MEGAMAN II	215	130	90
METROID II	159	130	90
MICKEY	215	130	90
MISSILE COMMAND	165	100	70
NAIL N SCALE	195	90	60
NAVY SEALS	195	90	60
NBA	195	100	70
NBA II	215	140	100
NFL FOOTBALL	175	90	60
NINJA GAIDEN SHADOW	215	120	80
OPERATION C	209	130	90
PAC MAN	195	130	90
PAPERBOY II	195	90	60
PITFIGHTER	225	130	90
PRINCE OF PERSIA	220	140	100
PROPHECY VIKING CHILD	220	140	100
ROBOCOP II	199	140	100
ROGER CLEMENS BASEBALL	215		TEL
ROGER RABBIT	215	140	100
SIMPSONS	215	140	100
SIMPSONS II	220		TEL
SKATE OR DIE II	205	130	90
SNEAKY SNAKES	205	120	80
SNOW BROTHERS	205	120	80
SOCCER MANIA	199	120	80
SPIDERMAN II	215		TEL
SPY VS SPY II	219		TEL
SQUARE DEAL	205	90	60
STAR SAVER	175	100	70
STAR TREK	209	100	70
SUPER HUNCHBACK	199	120	80
SUPER MARIO LAND	159	130	90
SUPER OFF ROAD	215		TEL
T.M.N.T II	249	130	90
TECMO BOWL	215	100	70
TERMINATOR II	215	140	100
TINY TOONS	215	140	100
TOM ET JERRY	205		TEL
TOP GUN	209	140	100
TRACK AND FIELD	210	120	80
TRACK MEET	199	120	80
TURN AND BURN	199	130	90
TURRICAN	195	140	100
ULTRA GOLF	209	120	80
WORLD CIRCUIT SERIES	209	130	90
WORLD CUP SOCCER	159	100	70
WWF SUPERSTARS	209	120	80
YOSHII	159	130	90

ATARI LYNX

JEUX LYNX

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
BOY TENNIS	265	140	100
EBALL HEROES	235	120	80
KETBRAWL	265	140	100
MAN RETURNS	315	170	120
LE ZONE 2000	265	140	100
E LIGHTNING	265	140	100
FORNIA GAMES	265	140	100
SINO	265	140	100
STAL MINES II	265	140	100
MONSGATE	265	140	100
OLYMPICS	265	140	100
TY LARRY			
EGADE COP	265	140	100
UBLE DRAGON	265	140	100
CULA	315	170	120
ES OF ZERDERCON	139	80	50
NTLET III	139	80	50
RDIANS	315	170	120
CKEY	265	140	100
RA	265	140	100
ERDOME	265	140	100
ZY ACE			
ATURE GOLF	265	140	100
LBU BIKINI			
LEYBALL	265	140	100
PACMAN	189	90	60
NFL FOOTBALL	265	140	100
NINJA GAIDEN	265	140	100
PACLAND	189	90	60
PAPERBOY	189	90	60
PINBALL JAM	265	140	100
PIT FIGHTER	315	170	120
RAMPART	235	120	80
ROLLING THUNDER	265	140	100
RYGAR	235	120	80
SCRAPYARD DOG	265	140	100
SHADOW OF THE BEAST	265	140	100
SHANGAI	189	90	60
STEEL TALONS	265	140	100
SUPERSWEEK	265	140	100
SWITCH BLADE II	265	140	100
TODD S ADV IN SLIME WORLD	189	90	60
TOKI	265	140	100
TOURNAMENT CYBERBALL	265	140	100
ULTIMATE CHESS CHALLENGE	265	140	100
VIKING CHALLENGE	265	140	100
WORLD CUP SOCCER	189	90	60

EO-GEO

EUX NEO-GEO

E BALL STARS	420	260
E BALL STARS II	930	660
AL FURY	930	660
TBALL FRENZY	930	660
ST PILOTS	650	460
F	420	260
S OF MONSTERS	650	460
S OF MONSTERS II	930	660
LAST RESORT	630	660
MAGICIAN LORD	420	260
MUTATION NATION	630	660
NAM 75	420	260
NINJA COMMANDO II	930	660
ROBOT ARMY	930	660
SOCCER BRAWL	930	660
TRASH RALLY	650	460

SEGA GAMEGEAR

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
LOUPE GAME GEAR			99
MASTER GEAR CONVERTER			195
TRANSFO GAME GEAR			95
AERIAL ASSAULT	175	130	90
AXE BATTLER	209	140	100
CHASE HQ	225	130	90
CHESSMASTER	219	130	90
COLUMNS	179	120	80
CRYSTAL WARRIOR	259	120	80
DEVILISH	219	130	90
DONALD DUCK	239	140	100
DRAGON CRYSTAL	199	130	90
FANTASY ZONE	179	130	90
G-LOC	219	120	80
GEORGE FOREMAN BOXING	230	140	100
HALLEY WARS	215	90	60
JOE MONTANA	219	100	70
JUNCTION	230	90	60
LEADERBOARD GOLF	219	100	70
MICKEY	230	100	70
NINJA GAIDEN	239	120	80
OLYMPIC GOLD	245	150	110
OUT RUN EUROPA	245	140	100
PAC MAN	230	130	90
PAPERBOY	230	90	60
PSYCHIC WORLD	185	90	60
REVENGE OF DRANCON	165	130	90
SIMPSONS	260	150	110
SLIDER	230	100	70
SOLITAIRE POKER	199	90	60
SONIC	239	140	100
SPACE HARRIER	219	90	60
SPIDERMAN	260	140	100
SUPER GOLF	239	120	80
SUPER MONACO	165	130	90
SUPER MONACO II	239		TEL
WIMBLEDON TENNIS	185		TEL
WOODY POP	165	90	60

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

CARTE DE MEMBRE

GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX
ET LES DISPONIBILITES DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H

POURQUOI PAYER LE PRIX DU
NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS
TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.
AJOUTEZ 20F PAR JEU

* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS AUTRES QUE SUPER FAMICOM

CD ROM

Ca bouge, ai-je coutume de dire en commençant. Non mais, cette fois-ci, ça bouge vraiment, ai-je coutûme de rajouter. Bref, c'est sur CD ROM PC ou Macintosh, c'est beau, rare et ça nécessite généralement une configuration de compétition. Bref, ne comptez pas sur moi pour les dates de sorties et ce ne sont pas les éditeurs qui nous aideront, eux ignorent même pour la plupart l'existence des produits dont je vous parle.

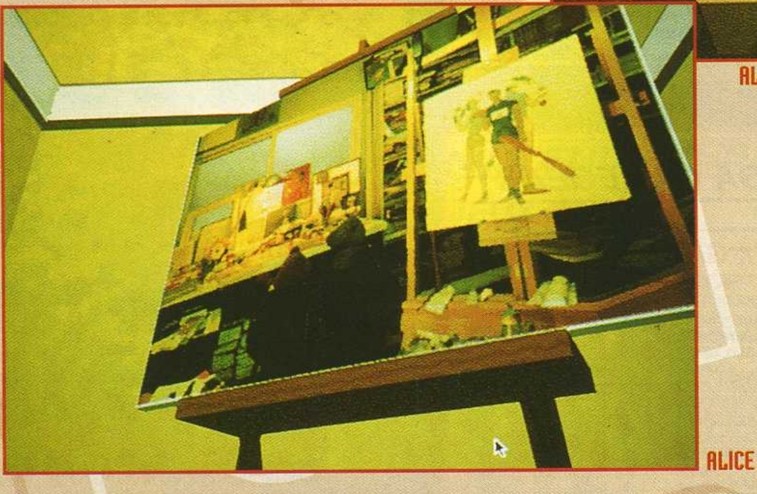
Puisque le monde du PC CD continue à dormir en rêvant de poussière, à tout seigneur tout honneur, commençons par le Macintosh avec un logiciel japonais absolument extraordinaire dans le concept et la réalisation: Alice. Produit par Toshiba EMI, ce curieux CD propose une balade interractive dans un musée imaginaire dédié à Lewis Carroll. Comme dans Alice in Wonderland, la promenade est basée sur les changements de taille, les jeux de l'esprit et, de façon générale, sur le rapport forme/fond existant entre les choses. Comme dans un jeu de miroir dont on ne saurait différencier l'image réelle de l'image virtuelle, les reflets d'Ali... Pardon ? Vous ne comprenez rien. Soit, tentons de décrire ce logiciel. Tandis que musiques et bruitages s'entremêlent, un musée apparaît à l'écran. On y pénètre et, bientôt, nous voici dans une pièce un peu baroque, dont les murs sont couverts de tableaux, gravures et photographies. Ça et là, sont posés quelques meubles, jonchés de bibelots et objets divers. Le "jeu" (en fait, c'est encore bien mieux que cela) va consister à se promener dans ce fatras à l'aide de la souris. Je clique sur un tableau et hop, me voici dans le tableau, lequel remplace la fenêtre. Je suis donc maintenant dans une pièce com-

ALICE

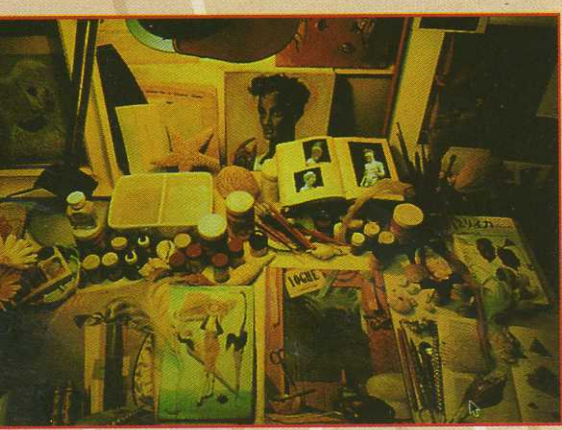




ALICE



ALICE

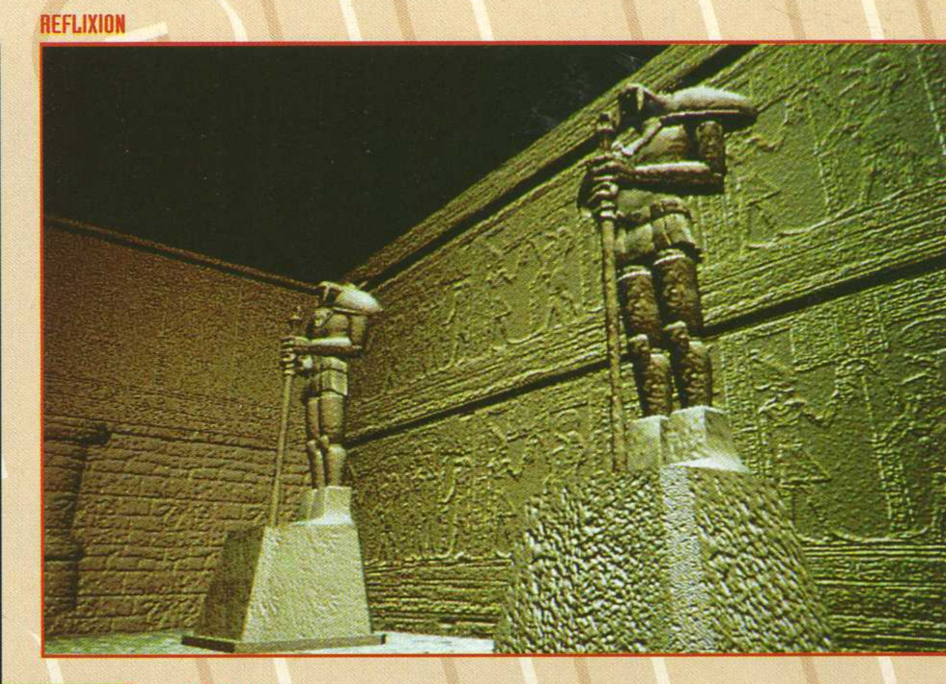




REFLIXION

portant un buffet et naturellement, des tableaux aux murs. Cliquons sur le buffet. On y trouve deux bouteilles, un vase rempli de roses et une mappemonde. A tout moment, il est possible de reculer et de revoir la scène en entier. Si je "tourne la tête", je vois l'autre pan du mur: une porte, des chaussons de danse que Magritte ne renierait pas et un bouquet séché. Apparemment, je peux cliquer sur le bouquet mais rien ne se passe. En fait, c'est en cliquant sur le vase de tout à l'heure que je vais "trouver le lien" entre ces objets architecturé comme dans Hypercard (le logiciel a été réalisé avec Macromind Director): voici une rose en gros plan qui se dessèche à vue d'œil. Lorsqu'elle tombe en poussière, je reviens au bouquet séché. Bref, de scène en scène, on pénètre dans les tableaux, les pièces qu'ils représentent, etc. Je pourrais décrire ce que j'ai vu pendant des heures, vous parler de ce tourne-disque qui permet d'entendre de la musique, de ces tableaux galants que l'on observe à la longue vue, de ces poissons qui sortent d'un tiroir rempli d'eau et, de façon générale, des tableaux de Haruhiko Shono et Kuniyoshi Kaneko superbement retravaillés en 16 millions de couleurs, mais regardez plutôt et dites-vous bien qu'à l'écran, ça bouge.

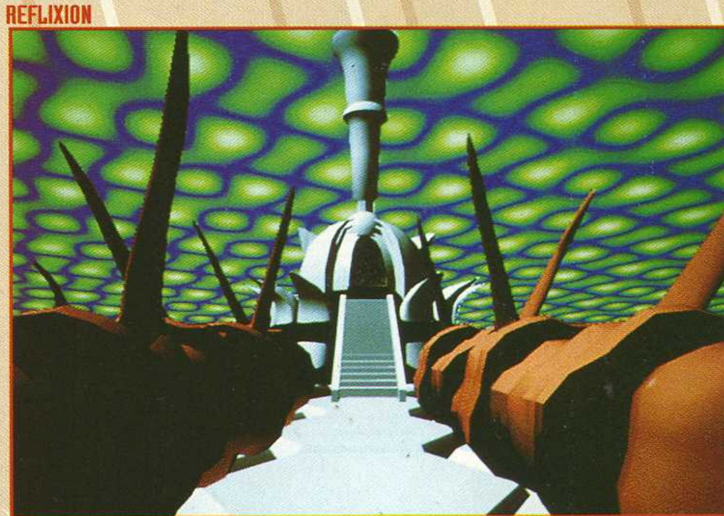
REFLIXION

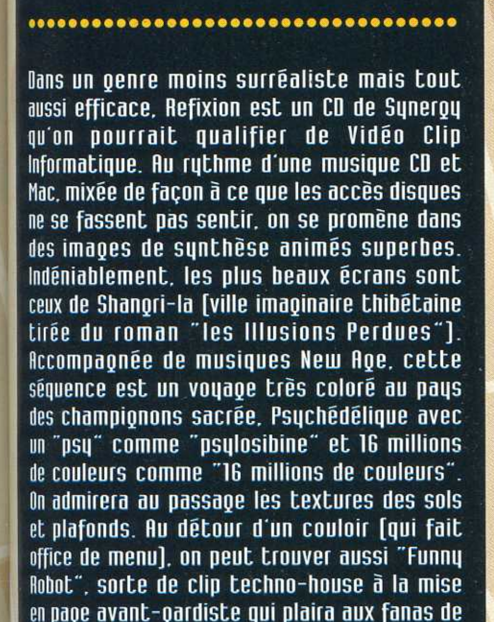




REFLIXION

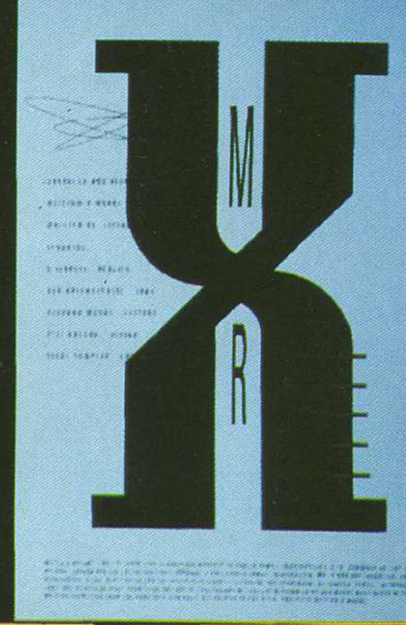
REFLIXION





Dans un genre moins surréaliste mais tout aussi efficace, Refixion est un CD de Synergy qu'on pourrait qualifier de Vidéo Clip Informatique. Au rythme d'une musique CD et Mac, mixée de façon à ce que les accès disques ne se fassent pas sentir, on se promène dans des images de synthèse animés superbes. Indéniablement, les plus beaux écrans sont ceux de Shangri-la (ville imaginaire thibétaine tirée du roman "les Illusions Perdues"). Accompagnée de musiques New Age, cette séquence est un voyage très coloré au pays des champignons sacrée. Psychédélique avec un "psy" comme "psylosibine" et 16 millions de couleurs comme "16 millions de couleurs". On admirera au passage les textures des sols et plafonds. Au détour d'un couloir (qui fait office de menu), on peut trouver aussi "Funny Robot", sorte de clip techno-house à la mise en page avant-gardiste qui plaira aux fanas de Kraftwerk.





MISTER X

MISTER X



GOLD RUSH

GOLD RUSH

Descendons d'un cran avec Mister X de Warner, BD japonaise en noir et blanc dans le style de Chantale Montellier. Franchement, à part l'ambiance des bruitages, il n'y a pas de quoi se vanter de faire ça sur Mac.

Si vous n'avez pas eu votre dose de sport, Gold Rush de Warner vous permettra de réviser vos connaissances sur les jeux olympiques d'hiver. Le disque comporte des documents filmés accessibles en Quick Time, des archives sonores et compagnie.

Toujours chez Warner, Seven Days in August vous propose une banque de données lié à un Quizz portant sur les évènements chocs d'une semaine d'août très mouvementés. Non, il ne s'agit pas du bouclage de ce numéro de Joystick mais d'archives du Time proposant des documents sur un certain mois d'août 1961 et du mur de Berlin. Pour le moment, ce style de documents fait un peu désordre sur micro mais, d'ici quelques années, je pense que le support sera courant. Peut-être même qu'il existera des journaux sur CD ROM.



SEVEN DAYS IN AUGUST



SEVEN DAYS IN AUGUST

Enfin, toujours et encore Warner et Time. Desert Storm est un CD typiquement amerloque, du genre "On l'a fait parce qu'il fallait le faire, on est fier de nous et on va transformer ça en légende".
Je parle bien entendu de la guerre du Golfe. Voilà des tonnes d'archives sur le conflit avec cartes, discours digitalisés, images au jour le jour, le tout présenté de façon très efficace au moyen d'un calendrier qui sert de menu... sur Macintosh.
Eh oui, figurez-vous que ce disque, pourtant lisible aux deux formats, ne propose sur PC que du texte.



SEVEN DAYS IN AUGUST



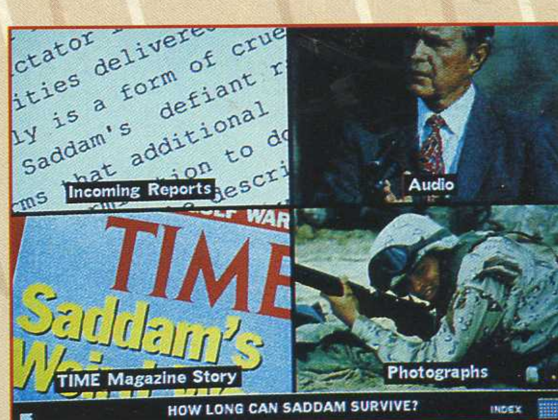
SEVEN DAYS IN AUGUST

Passons au PC justement, avec Lost Treasure Of Infocom, disque historique regroupant tous les jeux de cet éditeur. Des jeux texte bien entendu. Certes, ces logiciels sont les meilleurs du genre mais franchement, quel

intéret de mettre ça sur CD d'autant que l'ensemble doit prendre 5 ou 6 Mo à tout casser ? Bref, pour ceux que ça intéresse, le disque contient 20 hits de la veine Zork, Planetefall et autres Sorcerers. Beaucoup plus impressionnant, King Quest V de Sierra On line, est un CD proposant graphisme 256 couleurs et sons CD. Les personnages parlent en anglais mais c'est superbe. Autre surprise, le jeu peut aussi tourner en mode Windows, avec pour effet un graphisme encore plus fin.

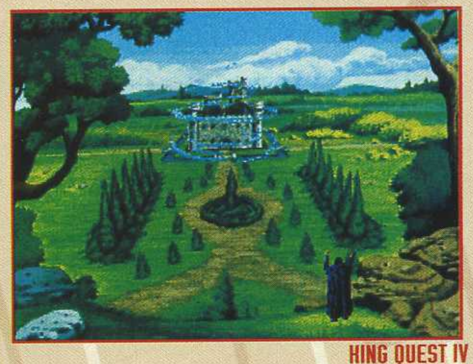


DESERT STORM



DESERT STORM




KING QUEST IV


KING QUEST IV

Chez Virgin, Vengeance of Excalibur, suite de Spirit testé dans ce numéro et Conan The Cimerian. Dans les deux cas, on a droit à du son CD mais, hélas, le graphisme n'a été ni revu ni corrigé. Enfin, Activision annonce, outre l'excellent Leather Goddesses en CD, The Manhole, un petit jeu d'aventure graphique dans le style dessin animé qui devrait sortir pour Noël. Et puis, chez Lucasfilm Games, la compilation SWOTL qui propose, outre Secret Weapon, le Do 335 Pfeil (qui vient de sortir), P-38, He-162 et P-80. Cela dit, rien de nouveau avec cette version si ce n'est un éditeur qui permet de consulter des documentations sur ces appareils. Editeur de texte DOS, moche et peu convivial naturellement. Qu'il est long, le chemin...

MOULINEX


VEANGEANCE OF EXCALIBUR



VEANGEANCE OF EXCALIBUR

THE TOWN WITH NO NAME



SWOTL



Avant de conclure tout à fait, remercions une fois de plus Euro CD et la FNAC sans qui ces pages seraient désespérément vides.

Jeux crack

TOUTES MACHINES

Salut les jeunes,

Les vacances se sont bien passées? J'espère que vous n'avez pas passé votre temps à mater les jolies filles en maillot de bain! Eh, oui, il parait qu'en regardant les filles on a envie de changer de joystick. Méfiez-vous!

Pendant vos vacances, vous avez dû trouver des tonnes d'astuces? Vous nous les avez envoyé? NON! Vous déconnez les mecs. Ça sert à rien d'avoir des trucs, sans en faire profiter les copains! Alors activez-vous, mettez-les dans une enveloppe et envoyez-les nous.

En ce qui nous concerne, les vacances se sont super bien passées. On s'est juste fait engueuler, pour être rentrés avec 3 semaines de retard!
Voilà pourquoi il n'y a pas de listings et de patchs ce mois-ci! Vous inquiétez pas, on se rattrapera le mois prochain.

Pour nous faire pardonner, on vous refile une tonne de solutions géniales et de codes déments:

Bargon Attack
B.A.T. II
Hook
Lure of the Temptress
Vengeance of Excalibur
Populous II
Push Over

Au fait, si vous avez des choses à redire sur la maquette, n'hésitez pas à nous en faire part. On en tiendra compte avec le changement général du mois prochain.

Message Personnel:
Bien le bonjour à toute l'équipe du restaurant qui vient d'ouvrir à côté de chez nous. Et surtout à Christelle la plus sympa des serveuses (pourvu que les autres serveuses ne nous lisent pas... arghh!).

Danboss & Danboss

PUSH OVER

Voici tous les codes de ce jeu:

Level	002	=	01536
Level	003	=	01024
Level	004	=	03072
Level	005	=	03584
Level	006	=	02560
Level	007	=	02048
Level	008	=	06144
Level	009	=	06656
Level	010	=	07680
Level	011	=	07168
Level	012	=	05122
Level	013	=	05634
Level	014	=	04610
Level	015	=	04098
Level	016	=	12290
Level	017	=	12802
Level	018	=	13826
Level	019	=	13314
Level	020	=	15362
Level	021	=	15878
Level	022	=	14854
Level	023	=	14342
Level	024	=	10246
Level	025	=	10758
Level	026	=	11782
Level	027	=	11270
Level	028	=	09222
Level	029	=	09734
Level	030	=	08718
Level	031	=	08206
Level	032	=	24590
Level	033	=	25102
Level	034	=	26126
Level	035	=	25614
Level	036	=	27662
Level	037	=	28174
Level	038	=	27150
Level	039	=	26638
Level	040	=	30734
Level	041	=	31246
Level	042	=	32270
Level	043	=	31758
Level	044	=	29726
Level	045	=	30238
Level	046	=	29214
Level	047	=	28702
Level	048	=	20510
Level	049	=	21022
Level	050	=	22046
Level	051	=	21534
Level	052	=	23582
Level	053	=	24094
Level	054	=	23070
Level	055	=	22558
Level	056	=	18494
Level	057	=	19006
Level	058	=	20030
Level	059	=	19518
Level	060	=	17470
Level	061	=	17982
Level	062	=	16958
Level	063	=	16510
Level	064	=	16511
Level	065	=	17023
Level	066	=	18047
Level	067	=	17535
Level	068	=	19583
Level	069	=	20095
Level	070	=	19071
Level	071	=	18559
Level	072	=	22655
Level	073	=	23167
Level	074	=	24191
Level	075	=	23679
Level	076	=	21631
Level	077	=	22143
Level	078	=	21247
Level	079	=	20735
Level	080	=	28927
Level	081	=	29439
Level	082	=	30463
Level	083	=	29951
Level	084	=	31999
Level	085	=	32511
Level	086	=	31487
Level	087	=	30975
Level	088	=	26879
Level	089	=	27647
Level	090	=	28671
Level	091	=	28159
Level	092	=	26111
Level	093	=	26623
Level	094	=	25599
Level	095	=	25087
Level	096	=	08703
Level	097	=	09215
Level	098	=	10239
Level	099	=	09727
Level	100	=	44543

(Didier CHAMBARD)

TOUTES MACHINES

VENGEANCE OF EXCALIBUR

Devinette:

Est-ce qu'Ali bourre?

Partie 1:

Une fois à Bayonne, parlez au marchand, ne suivez pas son conseil, entrez chez le marchand. Prenez la bouteille de vin et allez voir Roland. Recrutez ses hommes, parlez au messager et allez à Pamplona. Tuez le basque qui vous empêche de passer dans les Pyrénées. Ignorez les attaques, vous gagnerez à chaque fois. Sur la route vous trouverez un genre de moine. Acceptez sa proposition (après lui avoir parlé). Dans les cavernes tuez le nain, fouillez les grottes (il y a plein de trésors).

Allez à Léon, recrutez les hommes de duc Lupo et allez à Santiago de Compostela. Entrez dans la porte de droite et attaquez Breuse. Une fois que Breuse est mort, prenez les gants du pouvoir et l'oiseau, qui n'est pas un oiseau pas comme les autres. Allez voir saint Bartholomé.

Partie 2:

Allez à Fatima parler à l'herboriste puis allez à Evora. Donnez de l'argent au lépreux (25 besants d'or). Allez à l'hospice, prenez la lampe. Allez à Valancia, Duc Lupo (en route) va vouloir partir. Rattrapez-le et tuez-le. Fouillez-le (il a de l'argent infini). Continuez votre route vers Valancia. Attendre longtemps car les basques qui vous recherchent sont obligés de passer par Alcazar de San Juan et comme ici il y a une arme neutre, celle-ci va les attaquer et les tuer. Utiliser la lampe et faire la magie (en cliquant sur l'icône). La première de la colonne de gauche et la miracle, l'oiseau se change en jeune fille, Nineve. Parlez-lui et allez à Calatrav. Entrez dans l'église (c'est à Nineve de jouer).

Magie, faire la vision de la vérité. La cloche apparaît. Allez à Santigo, négociez la cloche conre 600 besonts d'or (au moine) et voilà.

(Nicolas MARTINO)

B.A.T. II

Je ne vais pas vous donner la manière de commencer le jeu puisque tout vous est donné dans le manuel. Voici donc la suite de la solution :

A cet instant, vous pouvez commencer à voler, vendre, acheter car vous êtes en possession d'une carte de crédit de la banque Massiglia. En ce qui concerne bob, programmez-le de la manière suivante :

A)
- analyse-moi
- si faim, affiche faim, end
- sinon,
- si soif, affiche soif, end
- sinon,
- si fatigue, affiche fatigue, end
- sinon,
- end

B)
- analyse humain
- si Shedish, traduire bat
- sinon
- si humain agressif, alarme
- sinon
- affiche perception (pour éviter de vous faire agresser lors d'un vol)
- affiche l'heure
- end

Bon, voilà une chose de faite.

Avant de commencer véritablement le jeu, il va vous falloir un max de crédit voici donc l'une des meilleures façons de procéder:

Restez dans la réception de l'hôtel et demandez à bob une implante de morpho et un d'hypercep. Dès qu'une personne passe devant vous, choisissez l'option 'acheter'. Vérifiez si elle dispose d'un sac et si tel est le cas, mettez tous les objets à l'intérieur. Choisissez l'option 'voler'. Dans 90% des cas, cela marchera. Avec un peu de patience, vous pourrez mettre dans 2 ou 3 sacoches l'équivalent de 4000 crédits que vous pourrez 'vendre' et voler tout de suite après. Au bout de 2 ou 3 heures de jeu, vous disposerez d'un montant de 100.000 crédits, sans oublier un maximum d'objets.
Si, dans votre inventaire, vous disposez d'un 'Aureus' (40.000 crédits), il vous servira à enrôler quelqu'un dans votre équipe, vous donnant ainsi la possibilité d'en apprendre un peu plus sur les divers sujets proposés, ou de trouver à votre place, un objet important... (Il faudra lui donner la pièce avant, et si vous lui avez donné un visiophone, vous serez toujours en contact avec lui). Je vous laisse le soin d'acheter ou de voler la nourriture. N'oubliez pas de dialoguer avec les autres humains.

1ère mission : banque Massiglia.

Objet obligatoire :
- restituteur vocal+bande vierge
- carte d'accès C.A.I. (Sylvia)
- carte A, TA, RX (agence de voyage)

Déroulement :
Prendre le via express direction terminus TB. Prendre un taxi et vous rendre sur la tour Minerva. Prendre connaissance des actions achetées ainsi que de leurs propriétaires (ordinateurs C.A.I.). Repartir de cette tour pour aller sur la tour Carmenta. Demandez un rendez-vous avec le big boss. (En général, 16 ou 17 heures). Entrez dans son bureau et questionnez-le, puis, achetez-lui des titres. Comme vous n'aurez pas assez de crédits, repartez voir Sylvia pour avoir un nouvel ordre du jour.

2ème mission : cambriolage de la banque.

Objets obligatoires :
- 1 restituteur vocal+bande (qui ne sera plus vierge).
- 1 flacon de ditroxyl (pharmacie)
- 1 axial à ventouses (quincaillerie)
- 1 tablette mémorielle (bar péristyle) 5000 crédits!
- 2 lentilles de contact codeur (opticien) 1000 crédits !!!
- 2 ou 3 armes chargées à bloc (armurier)
- 4 ou 5 champs de force ou autres protections (idem)

Déroulement :
Si vous n'avez pas d'axial, dirigez-vous au terminal TC. Vous pourrez acheter ou voler diverses choses . Si vous l'avez déjà en votre possession, partez dans le secteur nord, terminal TA1. Passez dire un petit bonjour chez l'armurier (côté droit en face de l'hôtel). Si vous passez à côté du pharmacien, prenez du ditroxyl.

Voici le plus important : au Péristyle, entrez dans la petite salle du fond. Une équipe de "trompe la mort" vous attend. Achetez la tablette et partez voir l'opticien. Attention toutefois ... Avant de lui commander des verres, prenez la tablette et cliquez-la dans la figurine de bob (inventaire). Il vous donnera la solution . L'opticien ne vous rendra pas la tablette.

Quelques secondes plus tard, les deux ringards vous attaqueront afin de vous voler cette tablette, donc soyez prêt à vous défendre. Note : après chaque combat, vous pourrez récupérer les objets par terre en cliquant dans la loupe (inventaire).

Partez au terminal TB1 afin de prendre possession d'un Katatruck. Pour le vol de la banque et durant la nuit, il vous faudra atterrir sur la plus haute tour avec une vitesse de 1 pwr. Cliquez sur le mur et entrez. Passez les lasers. Pour récupérer les objets du coffre, procédez avec la loupe de l'inventaire.

Retournez au terminal et reprenez des forces, vous en aurez besoin.

3ème mission : contrats de la société Welco.

Objets nécessaires :

- armes
- munitions
- champs de force

Déroulement :

Prendre la direction du terminal TC. à l'intérieur du secteur et dans une rue toute droite, vous trouverez un grand hangar avec des murs verts. Passez la porte et au 1er étage vous trouverez le dirigeant de cette société, mort. Repartez dans la rue et attendez-vous à une attaque surprise des meurtriers. A la fin du combat, que vous gagnerez j'en suis sûr, vous trouverez par terre les 25 contrats. Repartez en direction du terminal TB.

4ème mission : visite diverses

Objets nécessaires :

- journal Roma News

Déroulement :

- Arrivé au terminal TB, prendre un taxi pour la tour Vertumnus.

Entrez et dirigez-vous tout droit.

Au bout du couloir, vous trouverez la secrétaire du juge.

Prendre un rendez-vous (16/17 heures). Entrez dans son bureau pour lui acheter ses contrats. Etrange, il n'a rien à vendre !!!!. Pas de panique, vous avez autre chose à faire...

- Prendre la direction du terminal TA dans une grande rue, vous prendrez la direction de gauche, puis vous entrerez dans une maison (dont le proprio est mort, voir journal).

3 portes fermées sur votre droite vous paraîtront suspectes... Effectivement, car sur la colonne de droite, un mécanisme ouvre la première. Vous entrerez dans un laboratoire afin d'y prendre un livre qui sera automatiquement traduit par bob, (inventaire/loupe), gardez-le pour Sylvia. Retournez donc lui raconter vos mésaventures -> ... Direction astroport.

5ème mission : passe préteur.

Objets obligatoire en début de mission :

- fausse carte prêteur

Déroulement :

Prendre la direction du terminal TB pour accéder à la tour Janus. Vérifier sur la plaque, qui se trouve en levée de séance puis, dirigez-vous au sauna. Passez en mode inventaire et cliquez dans la loupe. Il faudra prendre la carte d'un prêteur libre (en levée de séance) et y mettre la fausse carte à la place. Surtout, ne rien prendre d'autre).

Repartir à l'astroport pour y prendre un vaisseau spatial.

6ème mission : mines de ditroxyl.

Objets obligatoires :

- robe de préteur (magasin de Roma II)
- 1 véritable carte de préteur
- aucune autre carte ne devra être en votre possession. (Sauf celles de l'agence de voyage)

Déroulement :

Louer un vaisseau pour accéder à la planète. Pour y entrer il faudra arriver à faible vitesse. Une fois à l'intérieur, présentez vos papiers au garde, puis, passez votre chemin. Attention !!! Beaucoup de versions sont bugées donc, ne pas dialoguer, ni combattre. Prendre la foreuse afin d'entrer dans les mines. Sur votre écran; vous verrez des cases un peu partout, celle qui est visée est à l'extrême droite ; la deuxième en partant du haut. A l'intérieur de celle-ci se trouvera un container bleu qu'il vous faudra traverser, un message vous préviendra, ainsi qu'un écran graphique. En aucun cas, ne se poser sur une dalle de couleur verte. Si tout s'est bien passé, vous pouvez reprendre le chemin du retour sur Roma II note : la piste d'atterrissage est à plusieurs kilomètres de Roma ii. Sauvegardez votre jeu avant de partir !!!.

7ème mission : la prison.

Objet :

- on vous prendra tout pour vous coller en taule!

Déroulement :

A votre arrivée, on vous accusera du meurtre de Sylvia et on vous mettra en taule. Génial non ?

Sur votre écran, trois possibilités vous sont offertes : gauche : restaurant!, Droite : entraînement/combat gladiateur, en face ???.

Pour être grâcié, vous devrez garder à manger et à boire pour troquer, ce qui vous donnera un objet important. Pour l'avoir il faudra prendre la défense d'un prisonnier lors d'un repas. Il s'agit d'une sonde de douleur.

A ce moment, vous pourrez combattre le robot (facile) puis combattre dans l'arène. Surveillez le pouce du roi et suivez ses directives de fin de combat. Au bout de 3 combats, vous serez gracié et vous découvrirez une chose surprenante...

Dernière mission:

Il faudra vous rendre sur la tour Koshan. Attendre minuit pour pouvoir passer la porte.

Attention à la caméra, passez à droite pour couper le système d'alarme puis, repartir dans le couloir et prendre la direction du coffre. Appuyer sur les lampes de gauches et vous avez terminé le jeu.

Bravo, vous avez réussi toutes vos missions, vous êtes un grand garçon!

(Franck DAVAINE)

HOOK

Voici une super solution valable pour toutes les machines.

Tout d'abord voici un petit résumé de ce superbe jeu, voici les faits. Le capitaine James Hook a kidnappé vos enfants, vous, Peter Pan, devez les retrouver.

Au début du jeu, vous êtes sur la place pirate où commence l'histoire. Vous devez vous rendre en premier lieu à la digue shopping. Lorsque vous arrivez, vous chercherez une corde qui se trouve sur le ponton à droite. Dès que vous la voyez, allez la prendre, elle vous servira plus tard. Ensuite rentrez dans le magasin d'appâts et d'équipement de pêche, là, vous devez prendre la chope qui se trouve sur la table du fond à côté du pécheur de ce lieu magique. Vous allez au bar des épées croisées, là, vous prenez la chope qui se trouve sur la table à droite en entrant, puis vous prendrez la seconde sur la table où il y a le pécheur à moitié bourré. Je récapitule les objets que vous devez avoir : 3 chopes et une corde. De là, vous vous dirigez vers la place pirate et vous allez directement sans boire un coup, derrière la place où vous prendrez le piquet pour décrocher le linge qui est à gauche lorsque vous arrivez, et vous prendrez, par la même occasion, l'ancre qui est tout à fait à gauche de la jetée. Je récapitule les objets que vous devez avoir : trois chopes, une corde, une ancre et un piquet à décrocher le linge. Là, vous allez utiliser la corde et l'ancre pour faire, je vous le donne en mille, et oui, vous avez raison, un somptueux grappin qui va vous servir dans quelques instants. Vous allez retourner au magasin de pèche et vous allez monter au premier étage; vous êtes dans sur une terrasse dont on se demande comment elle tient, vous allez utiliser le magnifique grappin que vous avez confectionné de vos propres mimines, sur l'horloge, et cela par trois fois et je dis bien par trois fois, c'est pour attraper le chapeau du marin qui n'arrête pas de naviguer sur la place (c'est drôle pour un marin, non!). Si vous le ratez, il ne vous restera plus qu'a recommencer la manoeuvre, jusqu'à ce que vous y arriveiz. Quand vous l'aurez, vous aurez en votre possession un tiers de votre déguisement de marin. Si vous êtes de l'autre côté quand vous aurez attrapé le chapeau, frappez à la porte et utilisez en cinquième vitesse le grappin sur l'horloge. De là, vous vous retrouverez sur la terrasse du magasin que vous descendrez, toujours en cinquième vitesse, pour aller derrière la place pirate prendre la veste bleue qui se trouve sur la corde à linge. Pour cela vous devrez utiliser le piquet pour la décrocher, et voilà, il ne vous reste plus que le pantalon à trouver. si vous regardez bien dans la veste bleue, vous trouverez une pièce d'or. Ensuite vous vous déplacerez allées des agresseurs et vous irez chez le Dr. Chop à qui vous demanderez ceci: "Comment gagner de l'argent" quand il vous aura répondu vous lui répliquerez: "Et voilà". Vous ferez cette opération deux fois de suite et il vous donnera deux pièces d'or. Je récapitule les objets que vous devez avoir: trois chopes, trois pièces d'or, une veste bleue, un chapeau, un grappin et un piquet. Ah, j'allais oublier que vous devez prendre le store jaune sur la fenêtre. Puis vous vous dirigerez au bar Roger le jovial à qui vous donnerez vos trois chopes et par la même occasion, vos trois pièces d'or. En échange il vous donnera trois chopes pleines d'hydromel que vous donnerez au marin au béret bleu. Après lui avoir remis la troisième chope, il s'écroulera sur la table et vous lui prendrez son futal (pantalon pour les nazes qui n'auraient pas compris) et le voilà en caleçon notre marin. Il ne vous reste plus qu'à vous changer dans un lieu où il n'y a personne pour vous voir. Donc, allez derrière la place pirate une nouvelle fois et utilisez le store pris chez le Dr. Chop tout à l'heure. Et vous voilà en un superbe marin. Vous retournerez à l'allée des agresseurs et vous dirigerez vers la digue de la pleine forme (c'est à droite). Vous irez sur le bateau de Hook; lorsque vous serez sur le bâteau, vous irez à droite près de la grille et vous prendrez un pot. A ce moment vous aurez récupéré neuf pièces d'or. Après les avoir récupéré, vous vous dirigerez vers la place pirate; quand vous y serez, vous irez à droite, chez le tailleur pirate, lui demanderez s'il a des aimants et lui direz: "Et voilà" et de là, vous retournerez allées des agresseurs. Vous irez vers Good beach. Sur la plage vous trouverez un "X" et sur cette lettre vous utiliserez l'aimant. Il en sortira un réveil qui fait tic-tac, tic-tac et vous retournerez sur le bateau de Hook. Cette fois, vous irez tout à fait à gauche vers le capitaine Hook. Attendez la fin de la scène et vous voilà dans l'eau. Vous utiliserez le piquet sur le fil de la poulie et vous irez sur le coquillage. Vous le regardez et vous trouverez un coquillage qui vous servira plus tard; ensuite vous actionnerez le coquillage qui montera à la surface. Vous voilà dans la forêt imaginaire.

La forêt imaginaire:

Allez à droite, puis allez au fond (dans l'orée), puis à droite, au fond (dans l'orée), puis à gauche, au fond (dans l'orée près des rochers), puis deux fois à droite pour vous trouver devant un gros et grand arbre que vous actionnerez pour vous retrouver prisonnier. Clochette vous parlera, vous libérera et vous rentrerez dans l'arbre. Vous voilà dans la cachette des enfants perdus plus exactement dans le coin repas. Allez vers l'atelier des garçons perdus c'est l'escalier à gauche puis allez vers la salle de sport pour vous dérouiller un peu, actionnez le vélo puis les altères. Vous irez, après ses terribles efforts, aux quatre saisons, où vous prendrez la branche morte (la grise), puis la grande fleur; vous irez devant la poule, actionnerez le coquillage et tout de suite après, vous prendrez les

oeufs que vous donnerez au petit garçon qui se trouve dans l'atelier des garçons perdus. Il vous donnera à son tour un morceau d'élastique pour réparer le lance-pierres. Ensuite, vous irez chez le vengeur où vous trouverez un filet qu'il faudra examiner pour trouver un morceau de ficelle dont vous vous servirez plus tard. Quand vous aurez fait tout ça. Retournez au coin repas pour vous diriger au lance-pierres que vous réparerez avec le morceau d'élastique; et voilà un lance pierre tout neuf. De là, vous irez sur le flanc de la falaise. Vous vous actionnez pour sauter de la falaise; quand vous serez retombé, allez voir le petit garçon à côté de vous et demandez-lui ce qu'il en pense. Retournez faire un saut dans le vide et redemandez-lui à nouveau ce qu'il en pense. Retournez faire un saut pour la troisième fois et demandez-lui encore ce qu'il en pense. Il vous dira que vous pouvez essayer le lance-pierres, vous actionnez le lance-pierres, vous faites un saut superbe et vous demandez les pensées heureuses au gamin. Il vous donnera des "Tool's marbles". De là vous irez au coin repas puis vers la mare ronde, là-bas, il y a une branche qui dépasse. Vous la prenez, vous l'actionnez avec le morceau de ficelle précédemment acquis et voilà un superbe et magnifique arc. Vous avez retrouvé la fée clochette et vous lui donnerez la fleur précédemment coupée; elle vous donnera en échange un dé à coudre et un baiser. De là vous allez retourner à l'atelier des garçons perdus. et vous utiliserez l'arc sur la flûte de pan, la vôtre, bam!!, la flûte tombe et vous la prenez bien sûr! Excusez-moi j'ai oublié de vous faire prendre la flèche qui se trouve sur l'atelier avant de tirer, puis retournez à la mare ronde. Soit vous attendez, soit vous parlez à l'arbre. Je ne me souviens plus très bien et vous voilà sur l'île d'en face.

Dans l'arbre:

Vous devez parler à clochette puis examiner tous les objets qu'il y a dans la grotte. Ceci fait, parlez à clochette et sortez vos mouchoirs, c'est émouvant car Peter retrouve la mémoire et se souvient de sa famille. Ainsi, vous devenez Peter Pan. Prenez le temps d'admirer la scène.

Sur le bateau de Hook:

Une fois dessus il va falloir trouver les bonnes phrases pour espérer voir la fin.
1ère phrase :
"Rends moi mes enfants morue".
2ème phrase :
"Je croyais que tu étais beaucoup plus costeaud".
3ème phrase :
"Peter le vengeur".
4ème phrase :
"Bonne forme, James".
5ème phrase :
"TicTac TicTac..."
La dernière phrase est :
"Tu as enlevé mes enfants, tu as tué Furio..."
Regardez la scène. Vous voilà sur la scène. Vous voilà sur la planche, et dites :
"Lève ton épée..."
"Peter Pan le glandeur"

Et voilà, cette aventure se termine.
(Yannick COURTOIS)

BARGON ATTACK

Après le code éteignez 1 ordinateur représenté à 1 écran.

I
LE TRACT

Ouvrez la poubelle à droite des toilettes, ramassez la clé de la malle qui était dans le parapluie. Utilisez-la sur la malle. Sortez les chaussures puis la redingote sur laquelle vous prélevez un bouton. Utilisez celui-ci sur la tirelire du cagoulé qui vous donne le tract l. Notez son contenu et partez vers la droite par l'escalator.

II
LE CLUB MICRO

Entrez dans le club et éteignez tous les ordinateurs ramassez la pièce de un franc entre deux ordinateurs. Passez à l'étage et utilisez la pièce sur le télescope. Observez l'affiche sur le centre Beaubourg, notez-la. Sur le même niveau allez à gauche et observez la grille au sol, puis descendez et allez à la moto de Patrick. Ouvrez la selle et prenez 3 outils. Retournez à la grille et utilisez le tournevis sur celle-ci. Attrapez le tiriciel ressortez et fermez la porte avec la clé du club micro. Partez par la droite.

III
CHEZ NONO

Montez chez Nono, prenez la bombe anti-crevaison, la clé de son scooter. Descendez, utilisez le marteau piqueur de droite sur le badge soudé au sol à l'emplacement du cadavre et ramassez-le. Prenez votre scooter, utilisez la clé sur celui de Nono, ainsi que la bombe et partez à droite.

IV
LE BAR

Commandez un chocolat au patron et payez pour faire de la monnaie. Partez dans l'arrière salle. Prenez la queue de billard et faites une partie complète. Ramassez la clé et utilisez la sur la vitrine des trophées. Prenez la coupe du haut à gauche. Utilisez la clé tordue sur la porte privée. Actionnez l'interrupteur, en bas à droite dans ce local. Revenez dans la salle et allumez le ventilateur. Ramassez le tract 2, notez son contenu et retournez au bar. Ramassez le journal et sortez.

Allez chez la boulangère et achetez un bâton de réglisse. Sortez.

Devant le garage, utilisez les deux tracts sous la fente de la porte et le bâton de réglisse sur la serrure pour récupérer la clé du garage.

V
DANS LE GARAGE

Allez derrière le pont de graissage et touchez la clé plate horizontale de gauche. Placez-vous devant la console de droite. Utilisez le badge sur 1 empreinte située à côté du bouton 'ON', cela ouvre l'armoire murale dans laquelle vous prenez la clé plate qui se place dans l'empreinte découverte par la première clé plate. Revenez à la console et appuyez sur 'OFF'.

Prenez la télécommande sur la table en haut à gauche. Utilisez-la sur le coffre et prenez la cagoule. Refermez le coffre et ouvrez la porte arrière. Allez reposer la télécommande sur la table. Montez dans la voiture et cliquez sur la porte pour la fermer.

VI
SUR BARGON

Dirigez-vous vers le squelette, en allant vers la grotte en premier pour éviter les sables mouvants.

Prenez l'ordibras et utilisez le tiriciel sur le garde de la première plate-forme pour le tuer. Dirigez vous vers la tache orange située à gauche au niveau du dernier palier. Ramassez le muticiel très rapidement et partez vite vers la gauche pour échapper au gardien. Déplacez vous prés de la voiture et utilisez le muticiel sur le sable qui vous sépare de la mer. Faites une SAUVEGARDE. Avancez dans la mer.

VII
ARCADE

Vous devez tirer sur les animaux mobiles et en abattre le plus possible. Pour commencer, utilisez les pièces sur le score en haut à gauche.

VIII
LA FONTAINE

Utilisez le muticiel sur la gueule des deux monstres, pour obtenir des jets d'eau verte, ainsi que sur la patte de celui de droite qui coince les gants. Utilisez le tiriciel sur la patte relevée et attrapez les gants. Partez à droite.

VIV
CHEZ LE BOUQUINISTE

Prenez le roman de Renard, Ouvrez-le et

prenez le tradiciel partez à droite. Devant le pont, utilisez le muticiel sur les 1° 3° 6° grotesques , d'après le texte du tract 2. La porte s'ouvre. Utilisez le tradiciel sur le tag ozo et cliquez au centre du plus grand O de ce tag, pour ouvrir la grille de la porte. Empruntez le passage.

X
DANS LES EGOUTS

Tirez sur l'anneau, pour découvrir une fontaine. Placez-vous sur la droite du crâne et tirez-lui dessus avec le tiriciel. Prenez la fiole vide et partez à droite. Actionnez le second anneau, pour ouvrir une oubliette et sortez à droite. Jouez de la harpe et placez-vous devant le panneau décoratif, utilisez le muticiel au niveau des points du panneau. Reproduisez les mêmes signes que ceux que vous avez observés au télescope du club. Actionnez les 2 boutons de gauche devant le panneau et revenez à la fontaine qui coule maintenant. Quand la boule sauteuse est bloquée devant l'oubliette, actionnez 2 fois l'anneau pour la faire tomber dans le trou. Allez remplir la fiole. Revenez au panneau décoratif et prenez le passage secret.

XI
LE SPHINX

Utilisez la fiole sur les fleurs, allez devant le coffre de droite pour réveiller le sphinx. Répondez aux questions en vous plaçant sur la bonne dalle. Utilisez le muticiel sur son poignet pour valider.

Les réponses sont en noir, blanc et rouge. Récupérez la disquette dans le coffre et allez devant la porte de droite. Positionnez-vous à nouveau devant le coffre pour réveiller le sphinx. Les réponses sont en jaune, bleu. Sortez de la pièce.

XII
ENTREPOT

Appuyez sur l'oeil en saphir du cheval en pierre. Récupérez le jeton et utilisez le muticiel sur le volant bleu des canalisations de droite. Tapez sur le digicode le sigle qui figure sur le pilier de pierre de gauche.

XIII
LES COLONNES

Sélectionnez à nouveau le digicode et composez une barre verticale au centre. Un mécanisme apparaît, appuyez sur son bouton. Marchez vers la colonne au tag. Utilisez le tradiciel sur le tag et le jeton sur la marque au sol à gauche de cette colonne. Sortez par la droite.
Utilisez la cagoule sur vous.

XIV
LA MAISON

Utilisez le tiriciel sur les fleurs et cueillez la fleur restante. Montez à l'étage et utilisez la fleur sur la lumière à droite de la porte de droite conformément à ce que disait le tract 1.

XV
SUR BARGON

Passez devant les trois bornes vertes et examinez-les jusqu'à ce que la grille s'ouvre. Tuez le bargonien avec le tiriciel et allez rapidement dans le sas. Pour que le monstre vous suive. Utilisez le clavier pour l'emprisonner.
Utilisez le muticiel sur la borne verte de droite et marchez sur les dalles mobiles en utilisant le muticiel sur elles pour en créer d'autres et atteindre la porte de l'autre côté du sable. Cliquez sur celle-ci et entrez dans l'alcôve.

A votre sortie, avancez légèrement sur la gauche et tuez tous les gardiens avec votre tiriciel en commençant par celui de gauche. Allez à droite utilisez le tradiciel sur la stelle et avancez vers le devant de votre écran. Vous coulez mais un animal doit vous sauver et vous faire quitter les marais en restant sur lui.
Dans la ville rapprochez vous de la borne et arrêtez-vous dès l'apparition de votre reflet dans celle-ci. Utilisez le muticiel sur cette borne pour vous transformer en bargonien. Allez à droite sur la passerelle, arrêtez-vous sur la partie la plus à droite des 3. Utilisez le muticiel sur celle-ci. Après être descendu d'un niveau, allez à droite et enclenchez le bouton rouge de droite. Revenez sur l'ascenseur et grâce au muticiel, il vous conduit à la salle de l'ordinateur central.

XVI
L ORDINATEUR

Utilisez le tiriciel 2 fois sur le siège puis sur le bargonien qui surgit à droite, avant de vous positionner devant l'ascenseur. Entrez-y et attendez à l'étage, cliquez sur les boutons au centre de ce niveau pour faire monter le sol à votre approche. Insérez la disquette dans le troisième lecteur et quittez cette salle par la droite. Le reste est en automatique.
THE END.
(Patrick BONNE)

LURE OF THE TEMPTRESS

Et une super solution:

1ère Partie: Le château

Au début tu te trouves dans une prison: tire torche. Quand le Skrol entre, sort de la pièce. Une fois sortie, ferme la porte et verrouille-là. Parle à l'homme suspendue. Vas dans la pièce de droite: prend le couteau sur le tonneau (à gauche), prend la bouteille par terre (à droite). Utilise couteau sur sac (à droite). Examine sac. Vas à la pièce de droite. Utilise couteau sur lien. Revient dans la pièce de gauche, examine tonneau. utilise bouteille sur robinet. Vas retrouver l'homme suspendu et donne-lui la bouteille. Quand Ratpouch arrive, dis-lui de pousser les briques. Et entre dans le passage.

2ème Partie:

Turnvale

Avant de continuer, il faut que tu visites la ville entièrement. Elle n'est pas bien grande mais il faut le faire. Questionnes tous le monde et fait l'option "regarder" dans chaque nouveau écran. Si t'es complètement largué dit à Ratpouch d'aller à Waregate (exemple) et suit-le. Bon, maintenant c'est partis, vas voir Mallin et parle-lui: il te donnera une barre de fer, vas la portez à Ewan (à la boutique sur la place du Marché). En échange il te donnera des sous et un pendentif. Vas porter le pendentif à Nellie à l'auberge de la Pie. Elle te donnera en échange un verre de bière. Vas voir Luthern (à la forge) et donne-lui. Dans la forge prend la poudrière (T'aimerais bien savoir où elle est hein! Vas, elle est par terre à coté de Catrionna).Vas voir Gru et Parle lui. Vas à la place du marché et donne le crochet à Ratpouch. Examine porte de droite. Puis dis à Ratpouch: utilise crochet sur serrure et ouvre la porte. Tu fais une sauvegarde. Une fois ouverte éloigne toi et quand Ratpouch est près de toi dis-lui de la fermer (la porte, pas sa gueule). Il faut se débrouiller d'y entrer avant (t'énerve pas c'est pas dur, on est pas au cent mètre) une fois entré, examine l'alambic. Utilise poudrière sur brûleur. Attends 3 secondes et utilise verre (vide puisque Luthern l'a bu: logiquement logique), sur robinet (à droite de l'alambic). Ressort illico presto. Vas un peut voir devant la Mairie, bois le verre plein .Une fois transformé en Séléna, ouvre la porte et rentre. Parle ensuite au Skrol (Goewin se trouve libéré). Attends de te retransformer en toi-même. Vas ensuite voir Mallin et parle lui. Une fois que tu as le livre, vas le porter au moine dans leur loge et parle leur (au deux). Vas ensuite voir Goewin à la boutique de l'apothicaire. Parle-y. Vas ensuite devant la forge de Luthern et prends du Cobane (dans le massif de fleur). Reviens chez l'apothicaire et donne-lui le Cobane. Attends un peu et demande-lui la potion. Vas voir Ultar. Parle lui. Vas à Waregate et parle au gargouille. Vas parlez à Goewin chez elle (elle est apothicaire). Et reviens à Waregate. Quand Goewin est là: parle lui. Les portes des ténèbres s'ouvrent entre y de bon coeur.

3ème Partie:

Le dragon

Tire crâne de droite. Passe dans la salle d'à coté et reviens. Mets toi à coté de la porte et quand Goewin passe à coté de toi, dis-lui. Pousse crâne de droite et tire crâne de gauche et tire crâne de droite et vas grotte verte et tire crâne de droite (c'est seulement une histoire de crâne). Pendant ce temps grouille-toi de foncer dès que les portes s'ouvre (là c'est un cent mètre). Une fois que tu as passé la grotte toute bleue.
Fais une sauvegarde.

Monte maintenant dans l'autre pièce. C'est l'heure du combat tagada. Il est simple tu n'as qu'une chose à faire c'est d'avancer un petit peu et dès qu'il est près de toi mets le pointeur de la souris sur le bide de Diermot et clique bouton gauche. Une fois mis en cendre (c'est le mot qui convient) passe dans la pièce de gauche et utilise potion sur dragon. Parle-y ensuite. Reviens dans Turnvale (pour passer les grottes tire les crânes de gauche).

Jeux crack

TOUTES MACHINES

4ème partie:

Un bref retour à Turnvale

Vas à la place du marché et quand un Skorl entre dans la boutique : regarde par la fenêtre. Une fois sortie, vas parler à Ewan.

5ème partie:

retour à notre regretté château

Examine fût (en bas à gauche, celui du dessus). Vas dans la pièce de droite. Prends les tenailles (au milieu de la pièce). Reviens voir notre très cher fût et utilise tenailles avec bouchon. Vas à la cuisine, à coté de la carcasse il y a de la graisse, prends-la. Vas encore à droite. Attends le petit homme. Et parle lui: dit-lui que tu recherches Séléna. Parle-lui encore et dit-lui de dire à son maître qu'un tonneau est en train de fuir. Passe aussitôt dessous le porche en haut à gauche. Une fois que le Skrol est sortie: attends 10 secondes et reviens dans la pièce précédente ressort par le porche en haut à droite. Continus à droite. Continus de nouveau à droite. Utilise graisse sur levier. Quand Minnow est arrivé, parle-lui. Dis-lui ensuite de tirer le levier. Pendant ce temps actionne le treuil. Reviens ensuite à gauche, puis à gauche . Et prends le porche en haut à gauche. Repart à droite et encore à droite.
Fais une sauvegarde.

Monte maintenant. C'est un combat suis les règles vu précédemment. Une fois que tu l'a battu vas à gauche et admire la courte fin de ce jeux.

Si les programmeurs du jeu veulent bien lire ce passage, il faut qu'il réfléchissent à un moyen de faire qu'ont ne change pas les disques 50 fois pour faire une sauvegarde, merci.
(Alain BARDE)

Jeux crack

POPULOUS II

Voici le nom du guerrier qui à vaincu tous le monde (quelle bête!): ADKIWCIECNSPWIUN

En attendant, tous ces codes vous sont donnés par Laurent KERMEL.

0	DOEGAC
1	AAWOAK
2	LONEAG
3	ACMEAB
4	OMJIAD
5	AKSUAF
6	OOAC
7	AGIIAC
8	OPOPAK
9	AMLYAG
10	OMHEAB
11	EMDOAD
12	UBTUAF
13	HEAK
14	UGSIAK
15	LEUMAK
16	QUDDAG
17	ETLEAB
18	TUMOAD
19	NENGAF
20	NGAF
21	ITTIAC
22	MNUNAK
23	SIGHAC
24	VEPEAB
25	TIHOAD
26	UXCCAF
27	IMAT
28	DDISAC
29	WIUPAK
30	GHTHAG
31	SOERAB
32	LDOMAD
33	MOMNAF
34	ABAL
35	HOINAC
36	ABUHAK
37	OWAAAT
38	AFEGAB
39	WOOOAD
40	ATNEAF
41	UXEM
42	ALJIAC
43	UNQUAK
44	MEACAT
45	UPITAB
46	FEOPAD
47	UHUXAF
48	PEHE
49	SUSOAC
50	ERTUAK
51	TTADAT
52	EGSIAB
53	CCUXAD
54	IIDDAF
55	MNFE
56	PIMOAC
57	NETTAK
58	ISOFAT
59	LYPIAB
60	INUNAD
61	LLLLAF
62	JIPE
63	THLOAC
64	DOCCAK
65	AAATAT
66	LOISAB
67	ACUPAD
68	OMTHAF
69	AKER
70	OOOMAC
71	AGMNAK
72	OPAMAT
73	AMINAB
74	UMUGAD
75	EMAAAG
76	UBNE
77	HEOOAC
78	UGVEAK
79	LEEMAT
80	QUWIAB
81	ETQUAD
82	TUABAG
83	NEIT
84	NGWOAC
85	ITUXAK
86	MMMEAT
87	SISOAB
88	VESUAD
89	TIADAG
90	UXII
91	IMUXAC
92	DDLYAK
93	WIFEAT
94	GHDOAB
95	SOTTAD
96	LDAKAG
97	MOPI
98	ABUNAC
99	HOLLAK
100	ADPEAT
101	OWLOAB
102	AFCCAD
103	WOAGAG
104	ATIS
105	UXUBAC
106	ALTHAK
107	UNETAT
108	MEOMAB
109	UPMMAD
110	FEAMAG
111	UHIM
112	PEUGAC
113	SULDAK
114	ERNEAT
115	TTOWAB
116	EGVEAD
117	CCALAG
118	IIWI
119	MNUHAC
120	PIABAF
121	NEEGAT
122	ISWOAB
123	LYNEAD
124	INMEAG
125	LLJI
126	JISUAC
127	THACAF
128	DOIIAT
129	AAUXAB
130	LOLYAD
131	ACFEAG
132	OMDO
133	AKTTAC
134	OOAKAF
135	AGPIAT
136	OPUMAB
137	AMLLAD
138	UMLEAG
139	EMLO
140	UBNGAC
141	HEABAF
142	OGTIAT
143	LEUBAB
144	QUGHAD
145	ETETAG
146	TUHO
147	NEMMAC
148	NGATAF
149	ITIMAT
150	MMUPAB
151	SILDAD
152	VEERAG
153	TIOW
154	UXMNAC
155	IMALAF
156	DDINAT
157	WIUHAB
158	GHAAAK
159	SOEGAG
160	LDOO
161	MONEAC
162	ABMEAF
163	HOJIAT
164	ADSUAB
165	OWACAK
166	AFIIAG
167	WOOP
168	ATLYAC
169	UXHEAF
170	ALDOAT
171	UNTUAB
172	MEAKAK
173	UPSIAG
174	FEUM
175	UHDDAC
176	PELEAF
177	SUMOAT
178	ERNGAB
179	TTAFAK
180	EGTIAG
181	CCUN
182	IIGHAC
183	MNPEAF
184	PIHOAT
185	NECCAB
186	ISATAK
187	LYISAG
188	INUP
189	LLTHAC
190	JIERAF
191	THOMAT
192	DOMNAB
193	AAALAK
194	LOINAG
195	ACUH
196	OMAAAD
197	AKEGAF
198	OOOOAT
199	AGNEAB
200	OPEMAK
201	AMJIAG
202	UMQU
203	EMACAD
204	UBITAF
205	HEOPAT
206	UGUXAB
207	LEHEAK
208	QUSDAG
209	ETTU
210	TUADAD
211	NESIAF
212	NGUXAT
213	
214	MNFEAK
215	SIMOAG
216	VETT
217	TIAFAD
218	UXPIAF
219	IMUNAT
220	DDLLAB
221	WIPEAK
222	GHLOAG
223	SOCC
224	LDAGAD
225	MOISAF
226	ABUPAT
227	HOTHAB
228	AVERAK
229	OWOMAG
230	AFMN
231	WOAMAD
232	ATINAF
233	UXUGAT
234	ALAAAC
235	UNNEAK
236	NEOOAG
237	UPVE
238	FEEDMAP
239	UHWIAF
240	PEQUAT
241	SUABAC
242	ERITAK
243	TTWOAG
244	EGUX
245	CCMEAD
246	IISOAF
247	MNSUAT
248	PIADAC
249	NEIIAK
250	ISUXAG
251	LYLY
252	INFEAD
253	LLDOAF
254	JITTAT
255	THAKAC
256	DOPIAK
257	AAUNAG
258	LOLL
259	ACPEAD
260	OMLOAF
261	AKCCAT
262	OOAGAC
263	AGISAK
264	OPUBAG
265	AMTH
266	UMETAD
267	EMOMAF
268	UBMMAT
269	HEAMAC
270	UGINAK
271	LEUGAG
272	QULD
273	ETNEAD
274	TUOWAF
275	NEVEAT
276	NGALAC
277	ITWIAK
278	MMUHAG
279	SIABAB
280	VEEGAD
281	TIWOAF
282	UXNEAT
283	IMMEAC
284	DDJIAK
285	WISUAG
286	GHACAB
287	SOIIAD
288	LDOPAF
289	MOLYAT
290	ABFEAC
291	HODOAK
292	ADTTAG
293	OWAKAB
294	AFPIAD
295	WOUNAF
296	ATLLAT
297	UCLEAC
298	ALLOAK
299	UNNGAG
300	MEAGAB
301	UPTIAD
302	FEUBAF
303	UHGHAT
304	PEETAC
305	SUHOAK
306	ERMMAG
307	TTATAB
308	EGIMAD
309	CCUPAF
310	IILDAT
311	MNERAC
312	PIOWAK
313	NEMNAG
314	ISALAB
315	LYINAD
316	INUHAF
317	LL
318	JIEGAC
319	THOOAK
320	DONEAG
321	AAMEAB
322	LOJIAD
323	ACSUAF
324	OMAC
325	AKIIAC
326	OOOPAK
327	AGLYAG
328	OPHEAB
329	AMDOAD
330	UMTUAF
331	EMAK
332	UBSIAC
333	HEUMAK
334	UGDDAG
335	LELEAB
336	QUMOAD
337	ETNGAF
338	TUAF
339	NETIAC
340	NGUNAK
341	ITGHAG
342	MMPEAB
343	SIHOAD
344	VECCAF
345	TIAT
346	UXISAC
347	IMUPAK
348	DDTHAG
349	WIERAB
350	GHOMAD
351	SOMNAF
352	LDAM
353	MOINAC
354	ABUHAK
355	HOAAAT
356	ADEGAB
357	OWOOAD
358	AFNEAF
359	WOEM
360	ATJIAC
361	UXQUAK
362	ALACAT
363	UNITAB
364	MEOPAD
365	UPUXAF
366	FEHE
367	UHSOAC
368	PETUAK
369	SUADAT
370	ERSIAB
371	TTUXAD
372	EGDDAF
373	CCFE
374	IIMOAC
375	MNTTAK
376	PIAFAT
377	NEPIAB
378	ISUNAD
379	LYLLAF
380	INPE
381	LLLOAC
382	JICCAK
383	THAGAT
384	DOISAB
385	AAUPAD
386	LOTHAF
387	ACER
388	OMOMAC
389	AKMNAK
390	OOAMAT
391	AGINAB
392	OPUGAD
393	AMAAAG
394	UMNE
395	EMOOAC
396	UBVEAK
397	HEEMAT
398	UGWIAB
399	LEQUAD
400	QUABAG
401	ETIT
402	TUWOAC
403	NEUXAK
404	NGMEAT
405	ITSOAB
406	MMSUAD
407	SIADAG
408	VEII
409	TIUXAC
410	UXLYAK
411	IMFEAT
412	DDDOAB
413	WITTAD
414	GHAKAG
415	SOPI
416	LDUMAC
417	MOLLAK
418	ABPEAT
419	HOLOAB
420	ADCCAD
421	OWAGAG
422	AFIS
423	WOUBAC
424	ATTHAK
425	UXETAT
426	ALOMAB
427	UNMMAD
428	MEAMAG
429	UPIM
430	FEUGAC
431	UHLDAK
432	PENEAT
433	SUOWAB
434	ERVEAD
435	TTALAG
436	EGWI
437	CCUHAC
438	IIABAF
439	MNEGAT
440	PIWOAB
441	NENEAD
442	ISMEAG
443	LYJI
444	INSUAC
445	LLACAF
446	JIIIAT
447	THOPAB
448	SOLYAD
449	AAFEAG
450	LODO
451	ACTTAC
452	OMAKAF
453	AKPIAT
454	OOUMAB
455	AGLLAD
456	OPLEAG
457	AMLO
458	UMNGAC
459	EMAGAF
460	UBTIAT
461	HEUBAB
462	UGGHAD
463	LEETAG
464	QUHO
465	ETMMAC
466	TUATAF
467	NEIMAT
468	NGUPAB
469	ITLDAD
470	MMERAG
471	SIOW
472	VEMNAC
473	TIALAF
474	UXINAT
475	IMUHAB

PREMIER MAIL ORDER

	ST	AMIGA	PC
1/2 MBG UPGRADE		279	
1/2 MBG UPGRADE + CLOCK		349	
3D CONSTRUCTION KIT	279	349	349
4D BOXING		179	229
4D DRIVIN		179	229
ADDAMS FAMILY	189	189	189
AFTERBURNER	89	89	
AIRBUS	279	279	
ALIEN 3 *	229	229	
ANOTHER WORLD	229	229	
ARACHNOPHOBIA			229
ARKANOID 2	89	89	
ARMOUR GEDDON	189	189	
ARSENAL F.C. *	189	189	
ASHES OF EMPIRE *	229	229	229
B-17 FLYING FORTRESS *		279	349
BATMAN CAPED CRUSADER	89	89	
BATMAN THE MOVIE	89	89	
BATTLETOADS *		229	
BEACH VOLLEY	89	89	
BIRDS OF PREY		279	
BLACK CRYPT		229	
BLUE BROTHERS	189	189	189
BONANZA BROS *	189	189	
BUBBLE BOBBLE	89	89	
BUDOKAN		89	89
CABAL	89	89	
CALIFORNIA GAMES	89	89	89
CALIFORNIA GAMES 2 *	189	189	189
CAPCOM COLLECTION	279	279	
CARL LEWIS CHALLENGE *	189	189	
CASTLES		229	229
CHAMPIONSHIP MANAGER (1 MEG)		189	
CHAOS ENGINE *		189	
CHUCK ROCK 2 *	189	189	
CHUCK YEAGER COMBAT			279
CIVILISATION		279	279
CONTINENTAL CIRCUS	89	89	
COOL CROC TWINS *	189	189	
CRICKET (1 MEG)		119	
CURSE OF THE AZURE BONDS		229	229
CYBERBALL	89	89	
DALEY THOMPSON	89	89	
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (1 MEG)		229	
DEATHBRINGER	229	229	229
DEMOSGATE *	279	279	
DOUBLE DOUBLE BILL		279	
DOUBLE DRAGON 3	189	189	
DRAGON NINJA	89	89	
DREADNOUGHT *		279	
ELITE +			349
ELVIRA 2		279	279
EPIC	229	229	229
EURO FOOTBALL CHAMP *	189	189	
EURO SOCCER *	189	189	
EYE OF THE BEHOLDER		229	229
EYE OF THE STORM *	229	229	229
F117A NIGHTHAWK			349
F15 STRIKE EAGLE 2	279	279	279
F15 STRIKE EAGLE SCENARIO DISK			119
F19 STEALTH FIGHTER	229	229	229
FALCON 3			449
FERRARI FORMULA 1	89	89	89
FINAL FIGHT	189	189	
FIRE AND ICE *	189	189	
FLAG *	229	229	229
FLIGHT OF THE INTRUDER	179	179	179
FOOTBALL CRAZY	189	189	
FORGOTTEN WORLDS	89	89	
FORMULA ONE GRAND PRIX	279	279	279
GLCC	189	189	
GAMES 92 ESPANA *	229	229	
GAUNTLET 3	189	189	
GHOSTBUSTERS 2	89	89	
GLOBAL EFFECT (1 MEG)		229	229
GOBLIIINS *	189	189	
GODFATHER ACTION	189	189	189
GODS	189	189	
GOLDEN AXE	189	189	229
GRAHAM GOOCH WORLD CRICKET	229	229	
GRAHAM TAYLOR	189	189	
GUNSHIP 2000			349
HARLEQUIN	189	189	
HEAD OVER HEELS	89	89	
HEIMDALL	279	279	279
HOI *		189	
HOME ALONE		229	229
HUDSON HAWK	189	189	
HUMANS *	189	189	
HUNTER	229	229	
IAN BOTHAM		229	
IK +	89	89	
IMMORTAL	89	89	89
INDY JONES CRUSADE ACTION	89	89	89
INT SPORTS CHALLENGE *	229	229	
ISHAR *	229	229	
JAGUAR XJ220	189	189	
JIMMY WHITES SNOOKER	229	229	
JOHN BARNES (1 MEG) *	189	189	
JOHN MADDEN		189	
KICK OFF + EXTRA TIME	89	89	
KICK OFF 2	99	99	
KICK OFF 2 (1 MEG)		129	
KICK OFF 2 FINAL WHISTLE	89	89	
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79	79	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	59	59	
KNIGHTMARE	229	229	229
KNIGHTS OF THE SKY	279	279	279
LAST NINJA 2	89	89	

	ST	AMIGA	PC
LAST NINJA 3		189	
LEATHAL WEAPON 3 *	189	189	
LEMMINGS	189	189	279
LEMMINGS CONSTRUCTION KIT *	189	189	
LEMMINGS DATA DISK	149	149	
LINKS		279	349
LOMBARD RALLY	89	89	
LORD OF THE RINGS		229	279
M1 TANK PLATOON	229	229	349
MAGIC FLY	99	99	
MAGIC POCKETS	189	189	
MAN UTD EUROPE	189	189	
MEGA TWINS	189	189	
MEGAFORTRESS			279
MEGASPORTS *	229	229	
MICROPROSE GOLF	279	279	279
MICROPROSE SOCCER	79	79	
MIDWINTER 2	279	279	279
MIG 29 SUPER FULCRUM	279	279	349
MIGHT AND MAGIC 3		329	
MOONSTONE	229	229	
MOONWALKER	89	89	89
MYTH	229	229	
NEW ZEALAND STORY	89	89	
NIGEL MANSELL WORLD CHAMP *	189	189	
NIGHTBREED-ACTION	79	79	
NINJA COLLECTION	149	149	
OPERATION WOLF	89	89	
OUTRUN EUROPA	189	189	
PANG *	79	79	
PAPERBOY 2 *	189	189	
PARASOL STARS	189	189	
PGA GOLF COURSES		129	129
PGA TOUR GOLF		189	189
PINBALL DREAMS		229	
PITFIGHTER	189	189	
POOLS OF DARKNESS		229	229
POPULOUS	99	99	99
POPULOUS 2	229	229	229
POPULOUS PROMISED LANDS	59	59	59
POWERMONGER	229	229	
POWERMONGER DATA DISK 1	119	119	
PREMIERE (1 MEG) *	229	229	
R TYPE 2	189	189	
RACE DRIVIN	189	189	
RAILROAD TYCOON	279	279	279
RAINBOW COLLECTION	179	179	
RAMPARTS *	189	189	
RBI 2 BASEBALL	229	229	229
RED BARON		349	349
RED ZONE *	189	189	
RENEGADE	69	69	
RISKY WOODS		189	
ROBIN HOOD	189	189	189
ROBOCOP	189	189	
ROBOCOP 3	189	189	189
RODLAND	189	189	
RUGBY WORLD CUP	189	189	
RULES OF ENGAGEMENT		189	
RUN THE GAUNTLET	89	89	
SECRETS OF THE LUFFTWAFFE			349
SENSIBLE SOCCER	189	189	
SHADOWLANDS	229	229	229
SHADOW SORCEROR		229	229
SHINOBI	89	89	
SILENT SERVICE 2	279	279	349
SILLY PUTTY *	189	189	
SIM ANT		229	229
SIM CITY + POPULOUS	229	229	279
SIM EARTH			229
SKI OR DIE		89	89
SLEEPWALKER *	189	189	
SMASH TV	189	189	
SPACE 1889	229	229	229
SPACE ACE 2	279	279	279
SPACE GUN	189	189	
SPACE CRUSADE	189	189	
SPECIAL FORCES (1 MEG)	279	279	
SPIRIT OF EXCALIBUR	229	229	229
STARFLIGHT 2		189	189
STRIKEFLEET	189	189	
STRIKER	189	189	
STRIP POKER 2 + DATA	79	79	
SUPER SEGA		229	
SUPER TETRIS *	189	189	
SWITCHBLADE 2	189	189	
TEAM YANKEE 2	229	229	279
TERMINATOR			279
TERMINATOR 2	189	189	
TEST DRIVE 2 COLLECTION		229	279
TEST DRIVE 3			279
THE SIMPSONS	189	189	
THUNDERHAWK	229	229	279
TIP OFF	189	189	
TRODDLERS *	189	189	
TURBO CHALLENGE	89	89	
TURBO CHALLENGE 2	189	189	
TURBO CHALLENGE 3 *	189	189	
TURBO OUTRUN	89	89	
TV SPORTS BASEBALL *		229	229
ULTIMA 6	229	229	229
UNTOUCHABLES	69	69	
WILD WHEELS	189	189	
WING COMMANDER (1 MEG) *		279	279
WOLFCHILD	189	189	
WORLD CLASS RUGBY	189	189	
WORLD SERIES CRICKET	229	229	
WORLD WRESTLING FED	189	189	229
ZOOL-STATION *	189	189	

SEGA MEGADRIVE

ABRAHAM TANK	349	PACMANIA	349
ALIEN STORM	299	PGA TOUR GOLF	349
ALIENS 3 *	349	PITFIGHTER	349
ALISIA DRAGOON	399	PREDATOR 2 *	349
BATMAN	349	RAMBO 3	299
BONANZA BROTHERS	249	REVENGE OF SHINOBI	299
BUCK ROGERS	349	RINGS OF POWER	399
CRACKDOWN	349	ROBOCOD/JAMES POND 2	349
DE CAP ATTACK	349	ROLLING THUNDER 2	349
DESERT STRIKE	349	SENNA SUPER MONACO	399
DICK TRACY	349	SHADOW DANCER	299
DJ BOY	349	SHADOW OF THE BEAST	349
DONALD DUCK/QUACK SHOT	349	SIDE POCKET *	349
E SWAT	229	SMASH TV *	349
EA HOCKEY/NHL HOCKEY	349	SONIC THE HEDGEHOG	349
F22 INTERCEPTOR	449	SPEEDBALL 2 *	349
FANTASIA	349	SPIDERMAN	349
FERRARI GRAND PRIX	349	STREETS OF RAGE	349
GAIN GROUND	299	STRIDER	399
GALAXY FORCE	399	SUPER HANG ON	299
GHOULS AND GHOSTS	349	SUPER MONACO GP	299
GOLDEN AXE	299	SUPER OFF ROAD	349
GRAND SLAM TENNIS *	349	TEST DRIVE 2	399
HARDBALL	349	THE IMMORTAL	349
JOE MONTANA 2	349	THUNDERFORCE 4 *	399
JOHN MADDEN 92	349	TOE JAM AND EARL	349
KA GE KAI	349	TOKI	349
KRUSTYS FUN HOUSE	349	TWO CRUDE DUDES	349
MARIO LEMIEUX HOCKEY	349	TURBO OUTRUN	349
MERCS	299	TURRICAN	349
MICKEY MOUSE	349	WINTER CHALLENGE	349
MIDNIGHT RESISTANCE	349	WONDERBOY 5	349
MOONWALKER	299	WRESTLE WAR	349
M5 PACMAN	349	XENON 2 *	349
OLYMPIC GOLD	349	ZANY GOLF	349

GAME GEAR

AXE BATTLER	249	OLYMPIC GOLD	249
CHASE HQ *	249	OUTRUN	219
DONALD DUCK	249	PUTTER GOLF	219
FACTORY PANIC	219	SHINOBI	219
FROGGER	219	SPACE HARRIER	219
GEORGE FOREMAN *	249	SONIC THE HEDGEHOG	249
JOE MONTANA	249	SUPER GOLF	249
LEADERBOARD	249	SUPER MONACO	199
MICKEY MOUSE	219	THE SIMPSONS *	249
NINJA GARDEN	249	WONDERBOY	199

MASTER SYSTEM

AFTERBURNER	279	M5 PACMAN	279
ALIEN STORM	299	OPERATION WOLF	279
ASTERIX	299	OUTRUN	279
BACK TO THE FUTURE 2	279	PACMANIA	299
BASKETBALL NIGHTMARE	279	PAPERBOY	279
BATTLE OUTRUN	279	POPULOUS	299
BONANZA BROS	279	RAMBO 3	279
BUBBLE BOBBLE	279	RAMPAGE	279
CALIFORNIA GAMES	279	RASTAN	279
CASINO GAMES	279	RC GRAND PRIX	279
CHASE HQ	279	RUNNING BATTLE *	279
DOUBLE DRAGON	279	SHADOW DANCER	279
DRAGON CRYSTAL	279	SHADOW OF THE BEAST	299
DUCK TALES	279	SLAPP SHOT	279
FLINTSTONES	279	SONIC THE HEDGEHOG	299
G LOC	279	SPEEDBALL	279
GAUNTLET	279	SPIDERMAN	279
GOLDEN AXE WARRIOR	279	SUMMER GAMES	279
GOLFMANIA	299	SUPER KICK OFF	279
HEROES OF THE LANCE	279	SUPER MONACO	279
INDIANA JONES	279	TENNIS ACE	279
JOE MONTANA	279	TURBO OUT RUN	279
KLAX	279	THUNDERBLADE	279
LASER SQUAD *	279	TIME SOLDIERS	279
LEADERBOARD	299	VIGILANTE	279
LINE OF FIRE	279	WIMBLEDON TENNIS	279
MICKEY MOUSE	299	WONDERBOY 3	279
MOONWALKER	279	XENON 2	279

GAME BOY

ADDAMS FAMILY	229	NEMESIS	229
BASEBALL	229	NFL FOOTBALL	229
BATMAN	229	NINJA TURTLES II	229
BATMAN 2	229	PAPERBOY	229
BATTLETOADS	229	PRINCE OF PERSHIA	229
BEETLEJUICE	229	R TYPE	229
BILL AND TED	229	ROBOCOP	229
BILL ELLIOTT	229	ROBOCOP II	229
BLADES OF STEEL	229	ROGER RABBIT	229
BUBBLE BOBBLE	229	SIDE POCKET	229
BUGS BUNNY	229	SIMPSONS	229
CASTLEVANIA 2	229	SNOW BROTHERS	229
CHESSMASTER	229	SPIDERMAN	229
DAYS OF THUNDER	229	SUPER HUNCHBACK	229
DOUBLE DRAGON II	229	SUPER KICK OFF	229
ELEVATOR ACTION	229	SUPER MARIO LAND	229
GREMLINS 2	229	SUPER RC PRO AM	229
HOME ALONE	229	TECMOBOWL	229
HOOK	229	TENNIS	229
HUDSON HAWK	229	TERMINATOR 2	229
HUNT FOR RED OCTOBER	229	TINY TOON	229
JORDAN V BIRD	229	TOM & JERRY	229
KILLER TOMATOES	229	TOXIC CRUSADER	229
MEGA MAN	229	TURRICAN	229
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	229	WORLD CUP	229
NAVY SEALS	229	WWF	229

Pour les titres marques *, telephonez pour confirmation de disponibilite.
Pour commander, veuillez envoyer un cheque bancaire ou le numero de votre carte de credit (MasterCard, Visa, Carte Bleue) en indiquant la date d'expiration, a:

Trybridge Ltd., 8 Buckwins Square, Burnt Mills, Basildon, Essex SS13 1BJ, Angleterre.

Commandes Telephoniques: 19.44.268.590.766 Lun-Vend 9H00 à 17H00, Samedi 10H00 à 16H00. Fax: 19.44.268.590.076
Possesseurs de PC, veuillez mentionner $3^1/_2$ ou $5^1/_4$.

Jeux crack

TOUTES MACHINES

476 DDAAAK
477 WIEGAG
478 GHOO
479 SONEAC
480 LDEMAF
481 MOJIAT
482 ABSUAB
483 HOACAK
484 ADIIAG
485 OWOP
486 AFLYAC
487 WOHEAF
488 ATDOAT
489 UXTUAB
490 ALAKAK
491 UNSIAG
492 MEUM
493 UPDDAC
494 FELEAF
495 UHMOAT
496 PENGAB
497 SUAFAK
498 ERTIAG
499 TTUN
500 EGGHAC
501 CCPEAF
502 IIHOAT
503 MNCCAB
504 PIATAK
505 NEISAG
506 ISUP
507 LYTHAC
508 INERAF
509 LLOMAT
510 JIMNAB
511 THAMAK
512 DOINAG
513 AAUH
514 LOAAAD
515 ACEGAF
516 OMOOAT
517 AKNEAB
518 OOEMAK
519 AGJIAG
520 OPQU
521 AMACAD
522 UMITAF
523 EMOPAT
524 UBUXAB
525 HEHEAK
526 UGSOAG
527 LETU
528 QUADAD
529 ETSIAF
530 TUUXAT
531 NEDDAB
532 NGFEAK
533 ITMOAG
534 MMTT
535 SIAFAD
536 VEPIAF
537 TIUNAT
538 UXLLAB
539 IMPEAK
540 DDLOAG
541 WICC

542 GHAGAD
543 SOISAF
544 LDUBAT
545 MOTHAB
546 ABERAK
547 HOOMAG
548 ADMN
549 OWAMAD
550 AFINAF
551 WOUGAT
552 ATAAAC
553 UXNEAK
554 ALOOAG
555 UNVE
556 MEEMAD
557 UPWIAF
558 PEQUAT
559 UHABAC
560 PEITAK
561 SUWOAG
562 ERUX
563 TTMEAD
564 EGSOAF
565 CCSUAT
566 IIADAC
567 MNIIAK
568 PIUXAG
569 NELY
570 ISFEAD
571 LYDOAF
572 INTTAT
573 LLAKAC
574 JIPIAK
575 THUMAG
576 DOLL
577 AAPEAD
578 LOLOAF
579 ACCCAT
580 OMAGAC
581 AKISAK
582 OOUBAG
583 AGTH
584 OPETAD
585 AMOMAF
586 UMMMAT
587 EMAMAC
588 UBIMAK
589 HEUGAG
590 UGLD
591 LENEAD
592 QUOWAF
593 ETVEAT
594 TUALAC
595 NEWIAK
596 NGUHAG
597 ITABAB
598 MMEGAD
599 SIWOAF
600 VENEAT
601 TIMEAC
602 UXJIAK
603 IMSUAG
604 DDACAB
605 WIIIAD
606 GHOPAF
607 SOLYAT

608 LDHEAC
609 MODOAK
610 ABTTAG
611 HOAKAB
612 ADPIAD
613 OWUMAF
614 AFLLAT
615 WOLEAC
616 ATLOAK
617 UXNGAG
618 ALAGAB
619 UNTIAD
620 MEUBAF
621 UPGHAT
622 FEETAC
623 UHHOAK
624 PEMMAG
625 SUATAB
626 ERIMAD
627 TTUPAF
628 EGLDAT
629 CCERAC
630 IIOWAK
631 MNMNAG
632 PIALAB
633 NEINAD
634 ISUHAF
635 LY
636 INEGAC
637 LLOOAK
638 JINEAG
639 THEMAB
640 DOJIAD
641 AASUAF
642 LOAC
643 ACIIAC
644 OMOPAK
645 AKLYAG
646 OOHEAB
647 AGDOAD
648 OPTUAF
649 AMAK
650 UMSIAC
651 EMUMAK
652 UBDDAG
653 HELEAB
654 UGMOAD
655 LENGAF
656 QUAF
657 ETTIAC
658 TUUNAK
659 NEGHAG
660 NGPEAB
661 ITHOAD
662 MMCCAF
663 SIAT
664 VEISAC
665 TIUPAK
666 UXTHAG
667 IMERAB
668 DDOMAD
669 WIMNAF
670 GHAM
671 SOINAC
672 LDUGAK
673 MOAAAT

674 ABEGAB
675 HOOOAD
676 ADNEAF
677 OWEM
678 AFJIAC
679 WOQUAK
680 ATACAT
681 UXITAB
682 ALOPAD
683 UNUXAF
684 MEHE
685 UPSOAC
686 PETUAK
687 UHADAT
688 PESIAB
689 SUUXAD
690 ERDDAF
691 TTFE
692 EGMOAC
693 CCTTAK
694 IIAFAT
695 MNPIAB
696 PIUNAD
697 NELLAF
698 ISPE
699 LYLOAC
700 INCCAK
701 LLAGAT
702 JIISAB
703 THUBAD
704 DOTHAF
705 AAER
706 LOOMAC
707 ACMNAK
708 OMAMAT
709 AKINAB
710 OOUGAD
711 AGAAAG
712 OPNE
713 AMOOAC
714 UMVEAK
715 EMEMAT
716 UBWIAB
717 HEQUAD
718 UGABAG
719 LEIT
720 QUWOAC
721 ETUXAK
722 TUMEAT
723 NESOAB
724 NGSUAD
725 ITADAG
726 MMII
727 SIUXAC
728 VELYAK
729 TIFEAT
730 UXDOAB
731 IMTTAD
732 DDAKAG
733 WIPI
734 GHUMAC
735 SOLLAK
736 LDLEAT
737 MOLOAB
738 ABCCAD
739 HOAGAG

740 ADIS
741 OWUBAC
742 AFTHAK
743 WOETAT
744 ATOMAB
745 UXMMAD
746 ALAMAG
747 UNIM
748 NEUGAC
749 UPLDAK
750 FENEAT
751 UHOWAB
752 PEVEAD
753 SUALAG
754 ERWI
755 TTUHAC
756 EGABAF
757 CCEGAT
758 IIWOAB
759 MNNEAD
760 PIMEAG
761 NEJI
762 ISSUAC
763 LYACAF
764 INIIAT
765 LLOPAB
766 JILYAD
767 THHEAG
768 DODO
769 AATTAC
770 LOAKAF
771 ACPIAT
772 OMUMAB
773 AKLLAD
774 OOLEAG
775 AGLO
776 OPNGAC
777 AMAGAF
778 UMTIAT
779 EMUBAB
780 UBGHAD
781 HEETAG
782 UGHO
783 LEMMAC
784 QUATAF
785 ETIMAT
786 TUUPAB
787 NELDAD
788 NGERAG
789 ITOW
790 MMMNAC
791 SIALAF
792 VEINAT
793 TIUHAB
794 UXAAAK
795 IMEGAG
796 DDOO
797 WINEAC
798 GHEMAF
799 SOJIAT
800 LDQUAB
801 MOACAK
802 ABIIAG
803 HOOP
804 ADLYAC
805 OWHEAF

806 AFDOAT
807 WOTUAB
808 ATAKAK
809 UXSIAG
810 ALUM
811 UNDDAC
812 MELEAF
813 UPMOAT
814 FENGAB
815 UHAFAK
816 PETIAG
817 SUUN
818 ERGHAC
819 TTPEAF
820 EGHOAT
821 CCCCAB
822 IIATAK
823 MNISAG
824 PIUP
825 NETHAC
826 ISERAF
827 LYOMAT
828 INMNAB
829 LLAMAK
830 JIINAG
831 THUG
832 DOAAAD
833 AAEGAF
834 LOOOAT
835 ACNEAB
836 OMEMAK
837 AKJIAG
838 OOQU
839 AGACAD
840 OPITAF
841 AMOPAT
842 UMUXAB
843 EMHEAK
844 UBSOAG
845 HETU
846 UGADAD
847 LESIAF
848 QUUXAT
849 ETDDAB
850 TUFEAK
851 NEMOAG
852 NGTT
853 ITAFAD
854 MMPIAF
855 SIUNAT
856 VELLAB
857 TIPEAK
858 UCLOAG
859 IMCC
860 DDAGAD
861 WIISAF
862 GHUBAT
863 SOTHAB
864 LDETAK
865 MOOMAG
866 ABMN
867 HOAMAD
868 ADINAF
869 OWUGAT
870 AFAAAC
871 WONEAK

872 ATOOAG
873 UXVE
874 ALEMAD
875 UNWIAF
876 MEQUAT
877 UPABAC
878 FEITAK
879 UHWOAG
880 PEUX
881 SUMEAD
882 ERSOAF
883 TTSUAT
884 EGADAC
885 CCIIAK
886 IIUXAG
887 MNLY
888 PIFEAD
889 NEDOAF
890 ISTTAT
891 LYAKAC
892 INPIAK
893 LLUMAG
894 JILL
895 THLEAD
896 DOLOAF
897 AACCAT
898 LOAGAC
899 ACISAK
900 OMUBAG
901 AKTH
902 OOETAD
903 AGOMAF
904 OPMMAT
905 AMAMAC
906 UMIMAK
907 EMUGAG
908 UBLD
909 HENEAD
910 UGOWAF
911 LEVEAT
912 QUALAC
913 ETWIAK
914 TUUHAG
915 NEABAB
916 NGEGAD
917 ITWOAF
918 MMNEAT
919 SIMEAC
920 VEJIAK
921 TISUAG
922 UXACAB
923 IMIIAD
924 DDOPAF
925 WILYAT
926 GHHEAC
927 SODOAK
928 LDTUAG
929 MOAKAB
930 ABPIAD
931 HOUMAF
932 ADLLAT
933 OWLEAC
934 AFLOAK
935 WONGAG

936 ATAGAB
937 UXTIAD
938 ALUBAF
939 UNGHAT
940 MEETAC
941 UPHOAK
942 FEMMAG
943 UHATAB
944 PEIMAD
945 SUUPAF
946 ERLDAT
947 TTERAC
948 EGOWAK
949 CCMNAG
950 IIALAB
951 PIUHAF
952 PIUHAF
953 NE
954 ISEGAC
955 LYOOAK
956 INNEAG
957 LLEMAB
958 JIJIAD
959 THQUAF
960 DOAC
961 AAIIAC
962 LOOPAK
963 ACLYAG
964 AMHEAB
965 AKDOAD
966 OOTUAF
967 AGAK
968 OPSIAC
969 AMUMAK
970 UMDDAG
971 EMLEAB
972 UBMOAD
973 HENGAF
974 UGAF
975 LETIAC
976 QUUNAK
977 ETGHAG
978 TUPEAB
979 NEHOAD
980 NGCCAF
981 ITAT
982 MMISAC
983 SIUPAK
984 VETHAG
985 TIERAB
986 UXOMAD
987 IMMNAF
988 DDAM
989 WIINAC
990 GHUGAK
991 SOAAAT
992 LDNEAB
993 MOOOAD
994 ABNEAF
995 HOEM
996 ABJIAC
997 OWQUAK
998 AFACAT
999 WOITAB

(Laurent KERMEL)



LA CARTOUCHE D'EXPLOITATION LA PLUS PUISSANTE AU MONDE!

- TOUT NOUVEAU SYSTEME D'EXPLOITATION EN ROM DE 256K, OFFRANT UNE MULTITUDE DE NOUVELLES CARACTERISTIQUES.

- AMIGA ACTION REPLAY SE CONNECTE SIMPLEMENT SUR LE PORT D'EXTENSION ET VOUS DONNE LE POUVOIR DE GELER LA PLUPART DES PROGRAMMES EXISTANTS.

- COUP D'OEIL SUR LES INCROYABLES CAPACITES DE LA MK III.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE DE TOUS LES PROGRAMMES.
Des techniques de compilation permettent de loger jusqu'à trois programmes par disque. Sauvegarde comme avec le DOS AMIGA et restauration indépendant de la cartouche, transfert sur disque dur. Fonctionne jusqu'à 2 mega et même avec un chip MEM de 1 mega (FATTER AGNUS)

- NOUVEAU - **MODE TRAINER HYPER-PUISSANT.**
Le nouveau "DEEP TRAINER", permet la suppressions des limitations de vies, de carburant, etc...Parfait pour s'entraîner.Utilisation facile.

- EDITEUR DE SPRITES AMELIORE + DETECTEUR DE VIRUS.
L'éditeur complet de sprites permet de visionner/modifier tout le jeu de sprites y compris les "attached sprites".

- NOUVEAU - **BURST NIBBLER**
Super logiciel de copie inclus dans MK III. Imaginez simplement une copie de disquette rapide et efficace en appuyant sur une seule touche.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE D' IMAGES ET DE MUSIQUE.
Des échantillons de sons et d'images peuvent être sauvegardés sur disque. Les fichiers sont sauvegardés au format IFF

- NOUVEAU - **CHOIX DES MODES PAL OU NTSC.**
Très utile pour supprimer les vilaines bordures lors de l'utilisation de soft NTSC. (Fonctionne seulement avec les derniers "agnus chips").

- NOUVEAU - **BEAUCOUP PLUS DE COMMANDES CLI.**
Comme rename, relabel, copy, etc...

- MODE MOUVEMENT LENT.
Vous pouvez maintenant ralentir l'action à votre rythme personnel- Réglage facile de 0 à 20% de la pleine vitesse - Idéal pour contourner les passages semés d'embûches.

- REDEMARRAGE DES PROGRAMMES.
Une simple pression sur une touche, redémarre le programme là où vous l'avez laisse.

- POINT COMPLET DES PARAMETRES.
FAST RAM,CHIP RAM, RAM DISK, DRIVE STATUS, ETC.....

- TRES PUISSANT EDITEUR D'IMAGES.
Plus de 50 commandes pour éditer l'image avec en plus, en surimpression, un statut d'écran unique en son genre, qui donne toutes les informations nécessaires pour travailler les images.

- NOUVEAU - **UTILISATION DU JOYSTICK + AUTOFIRE.**
Permet l'utilisation du joystick à la place des touches clavier.On peut régler la cadence de tir de 0 à 100 %. Imaginez la puissance d'un tir continu !Les joysticks 1 et 2 peuvent être réglés individuellement sur AUTOFIRE.

- MUSIC SOUND TRACKER.
Permet de reconstituer de la musique, démos, etc... et de la sauvegarder sur disque. La sauvegarde se fait au format standard de la plupart des logiciels de musique digitalisée.

- NOUVEAU - **COMPATIBILITE AMELIOREE DES RAMS D'EXPANSION.**
De très nombreuses RAM d'expansion pourront fonctionner avec toutes les comma d'ACTION REPLAY III.

- COMMANDES DOS.
Vous pouvez utilisez toutes une série de commandes DOS disponibles en tout temps COPY, FORMAT, RENAME ETC...

- NOUVEAU - **INTERROGATION DES FICHIERS.**
Un programme vous aidera à trouver les noms de fichiers.

- DISK COPY.
Copie de disque par simple pression d'une touche.

- BOOT SELECTOR.
les lecteurs interne ou externe peuvent être sélectionnés comme lecteur de démar ,lorsque l'on travaille avec les disques AMIGA DOS. Très utile de pouvoir booter à partir du extérieur.

- NOUVEAU - **COMMANDES DE DEBUGGING AMELIOREES.**

- DISKCODER.
Avec cette nouvelle fonction, vous pouvez maintenant protéger vos disques avec un c d'accès secret. Très utile pour la sécurité.

- NOUVEAU - **SET MAP.**
Permet de charger/sauvegarder/éditer/entrer une définition de clavier.

- PREFERENCES.
ACTION REPLAY III possède une option de choix de couleurs avec un menu de régl Permet d'adapter vos images à votre choix.

- DISK MONITOR.
Affiche les informations d'une compréhension très facil Options modification/sauvega

- NOUVEAU - **IMPRESSION AMELIOREE.**
Commande compression des petits caractères.

- DES CODES MACHINES ENCORE PLUS PUISSANTS!!
CARACTERISTIQUES : ENTRE AUTRES L'AFFICHAGE EN 80 COLONNES ET LE SCROLLING D LES DEUX SENS.
*Assembleur/Désassembleur M68000 *Edition plein écran * Block save/lo Calculette*Ecriture chaîne de mémoire* Saut à adresses spécifiques * Exécution d'échan résidents *Affichage de texte en RAM. Affichage d'images captées * Affichage et édition tous les registres et flags du CPU * Moyens complets de recherche *Commande "help" note * Manipulation dynamique de breakpoint *Editeur de circuits intégrés permettant de et de modifier tous les registres des chips*Même les régistres "write only" *Manipulation disques * Indication de la piste actuelle,de la synchro, du modèle, etc....* Affichage de mém en hex, ascii, assembleur, deci. *Copper assemble/désassemble (avec maintenant les suff

- RAPPELEZ VOUS QU'A TOUT MOMENT VOUS POUVEZ INTERROMPRE L PROGRAMME EN L'ETAT, LE "GELER" AVEC TOUTE LA MEMOIRE ET LES REGISTRES INTACTS. INDISPENSABLE POUR LE DE-BUGGING OU LE RENSEIGNEMENT!

PACK A 600 "MY FIRST AMIGA."
A 600 + Super Word + RType 2 + Shangaï + Championship Golf + Capcom Collection + joystick KONIX AutoFire.
3.390 Frs

PACK A 600 "SUPER SCHOOL."
A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Ports of Calls + Enigme à Oxford + Ballade au pays de Big Ben + Capcom Collection + joystick KONIX AutoFire.
3.390 Frs

SUPER PROMO AMIGA 600

PACK A 600 "SUPER STARTER."
A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Capcom Collection + F/A 18 Interceptor + Kick Off 2 + Indiana Jones + joystick KONIX AutoFire.
3.390 Frs

PACK A 600 SUPER-ADVANTAGE
A 600 + Info File + Fusion Paint + Fighter Bomber + Shangaï + Kick Off 2 + Cadaver + Spindizzy World + Capcom Collection + joystick KONIX AutoFire.
3.390 Frs

ACTION REPLAY PRO

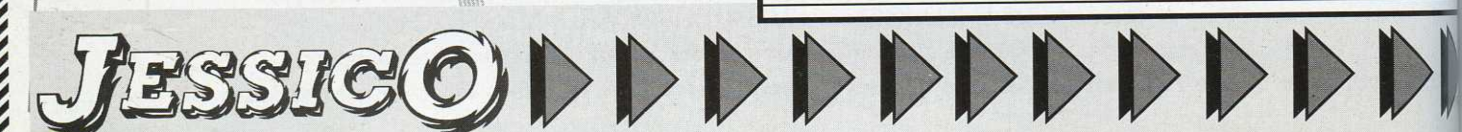
PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!
DEVENEZ INVINCIBLE !!

IMAGINEZ... DES VIES **INFINIES.**
- DE L'ENERGIE **INEPUISABLE.**
DES MUNITIONS **A VOLONTE.**
UTILISATION TRES SIMPLE
- ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ A DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'À LA **DESTRUCTION TOTALE!.**

Pour **MEGADRIVE** ou **SNES / SFC / SUPER NINTENDO**

499 F

Sert aussi d'**adaptateur universel** pour toutes les cartouches de jeu



JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
S GOAL BUSTERS ..	342	392	342
2 + International.soccer challenge +			
ester united + World champ.soccers			
NA 92 THE GAMES	299	349	299
RADIO 2	309	309	309
ment golf+ Great court 2+ Speedball 2			
2 +Grand prix 500 cc 2			
ETE AVENTURE 2 .	349	349	349
Island + Populus + Loom + Explora 3			
SIC COLLECTION .	259	299	259
s 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess +			
champion soccer			
RE DREAMS	342		342
ter + Starblade + Madshow + Metal mast			
ROCK	292	342	292
etaliator+Toki+Populus+GP500 N°2			
AIKIKI	342	342	342
ork +Fighter Bomber +R type 2			
Brothers			
A TRILOGY		392	
A IV + V + VI			
COMMANDER DE LUXE		449	
ommander 1 + Mission disk 1 + 2			
PS 1	259		259
Cadaver + Speedball 2			
D WINNERS	292	292	292
ace + Kick off 2 + Pipemania + Populus			
....	292	292	292
Barbarian 2 + Prince of persia			
uzuki + Tennis cup			
MANIA	292	292	292
a2+Gunship+R.dangerous2+D.dragon2			
LATION'S BEST	295	295	295
Kick box + Disk + ADS			
LATION TOP	295	295	295
Kick + Prince de Perse + Targhan			
RTVILLE 1992	329	329	329
winter edition+Winter games+Superski			
A BALL	295	295	295
Tennis + Sliders + Pinball Magic			
CER STARS	299	299	299
es int. Soccer + Gazza 2 +			
2 + Microprose Soccer			
ES STARS	299	299	299
cy + Moonwalker +Indiana jones			
COLLECTORS	295		295
esp. turbo+Venus+J.Pond+Ghouls n'gho			
COMPIL INTEGRALE	299		299
turbo+Toyota c.+Combo racer+ T.Suzuki			
A FORCE	299	299	299
et 2+Barbarian 2+Knight F.+Dark centur			
ELLIGENT GAMES .	292	292	292
mmon + Chess+ Bridge + Go+ Draughts			
R ACTION PACK ...	299		299
cars+Impossamole+Toyota celica			
ineker +Switchblade			
RES AVENTURES .	342		342
island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
....	289	289	289
Pinball +Moonblaster			
BALL CRAZY	285		285
2+ Player manager +Final whistle			
RSTARS SPORT	299		299
ard drivin +Stunt car+Battle command			
PERSTARS	299		299
Hard drivin + Stuncar+ Battle command			
RSTARS ARCADE .	292		292
axe + Shadow Warriors +			
Recall + Super of road racer			
ON PACK	262		262
1+2+ Kick off +X-out			
N SPORT	299	299	299
ster U.+ ProTennis Tour + Beach Volley			
Road racer			
R HEROES	299		299
+indiana jones			
nja 2+L'espion qui m'aimait			
STARS	289		289
+Builderland +Bumpy +superskweek			
MPS DES HEROS .	289	289	289
of persia +Moonblaster+ North and south			
TURES EXTRA.	292	292	292
cracken + Iron lord			
ranger + Manoir morteville			
COMBAT ACES	329	349	329
Gunship + Bomber			
GAHITS 3	349	349	349
racer +last ninja 2+ rank			
2 +Highway 2 +Tetris			
pes +Trivial 2 +Defender+ Apb			
EA SUPREMACY ...	285	329	285
service +Carrier command			
F15(ST)+ Wings (Amiga)			
EATS GAMES	332	332	332
+Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile			
hunter + Superski+ Carrier command +			
90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
RADIO	299	299	299
ninja +Gremlins 2 +			
thunder + Back the future 2			
ACTION	225	225	225
vin +Strike f.harrier			
ole + Licence to kill			
R SEGA VOL1	285		285
+Super monaco GP			
axe +Crackdown +E-swat			
OM COLLECTION .	265		265
1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten			
Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
ES STORY 2	269	269	269
Skweek +Sherman M4 + Pinball magic			
ETE AVENTURE 1 .	292	292	292
jones+Maniac mans.			
2+Portes du temps			
BATTANTS 2	285	285	285
angerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon			
nce to Kill			
....	299	299	299
Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris			
Outrun			
TE ACES	295	295	295
Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2			
teur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2	492	492	492
ADS +SHERMAN	282		282
DP3 + 3D KIT		392	392
AGONY	252		252
AIR BUCKS	292		292
AIRBUS A320	342	342	342
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
AGONY	252		252
APOCALYPSE	252		252
ASHES OF EMPIRE	342		342
AVENTURE DE MOKTAR	292	292	292
B17 FLYING FORTRESS	342	392	342
BARGON ATTACK	292	292	292
BAT 2	342		342
BATTLE ISLE	329	349	329
BIRDS OF PREY	342	392	342
BONANZA BROS	252		252
BUCK ROGER'S 2	305		305
CHAOS ENGINE	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
CONAN	292	342	292
COVERT ACTION	342		342
COVERT GIRL POCKER	252		252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CREATION	492	492	492
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	342
DAEMONSGATE	342	392	342
DEMONIAC	292	292	292
DEVIOUS DESIGNS	252		252
DIE HARD 2	252	252	252
DIPLOMACY	195	242	195
D.GENERATION	252	342	252
DOJO DAN	252		252
DOMINIUM	292	325	292
DUCK TALES	252	252	252
DUNE	342	392	342
DUNGEON MA.+ CHAOS	252		252
DYNABLASTER	305	342	305
ELVIRA 2	342	392	342
EPIC	252	292	252
EUROPEAN Champion92	239	292	252
EUROP Football CHAMP.	252		252
FANTASY PAK	192	192	192
F15 STRIKE EAGLE 2	342	342	342
FINAL FIGHT	252		252
FIRE AND ICE	252		252
Firstsamurai+Megaloman.	292		292
FOOTBALL MANAGER 3	242	242	242
FUTURE DREAMS	262	292	262
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS	252	252	252
GRAHAM TAYLOR SOC.	252		252
GUY SPY	299	349	299
HAND OF ST JAMES	315	315	315
HEIMDALL	292	342	292
HOI	252	292	252
HOOK	252	292	252
INTERN.SPORT CHAL.	329	329	329
ISHAR	285	285	285
JAGUAR XJ 220	252		252
JOHN MADDEN FOOT.	252		252
JP3 AQUATIC GAMES	252		252
KNIGHTMARE	292	305	292
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
KICK OFF 3	252	252	252
KO 2 FINAL WHISTLE	129	129	129
KO 2 RETURN TO Europ.	129	129	129
KO 2 GIANTS OF EUROP	129		129
LAST NINJA 3	252		252
LEANDER	292		292
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND	342	305	342
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LURE OF TEMPRESS	305		305
MERCENARY 3	292		292
MICKEY CROSSWORD	252	252	252
MICROPROSE GOLF	342	342	342
MICROPROSEgrand prix	342	.	342
MONKEY ISLAND 2	342	342	342
MOONFALL	252		252
MYTH	252	272	272
NASKAR	342		342
PACIFIC ISLANDS	252		252
PAPERBOY 2	262	292	272
PERFECT GENERAL		392	342
PLAN 9 F.OUTER SPACE	342	392	342
POOL	305		305
POPULUS 2	292	392	292
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUSH OVER	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH FOR THE SKIES	342	352	342
RISKY WOODS	292		292
ROBOCOP 3	252	252	252
SENSIBLE SOCCER	252		252
SHADOWLANDS	252	292	252
SHUTTLE	309		309
SILENT SERVICE 2	342	342	342
SIMANT	292	342	292
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STARUSH	242	242	242
STORMBALL	252	305	252
STRIKER	252		252
SUPER TETRIS	342		342
TENNIS CUP 2	282		282
TERMINATOR 2	252	292	252
THE ADDAMS FAMILY	252	292	252
THE MANAGER	252	305	252
THE SIMPSONS	242	292	242
TITUS THE FOX	252		252
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UTOPIA DATA DISK	149		149
ULTIMA 6	305		305
VIDEO KID	255		255
VROOM DATA DISK	149		149
WARZONE	252		252
WINTER Supersports 92	252	252	252
WIZKID	252	292	252
WOLFCHILD	289		289
W.W.F	252	292	252
ZOOL	252	292	252

GAMEBOY

GAMEBOY + TETRIS	**650**
SOLAR BOY	399
GAMEBOY CARRY CASE	99
GAMEBOY Amplificateur Son	129
GAMEboy LOUPE+LUMIERE	199
GAMEBOY LUMIERE	99
GAMEBOY Allume cigare	129
GAMEBOY loupe(magnifier)	99
GAMEBOY Kit nettoyage	99
ADVENTURE ISLAND	249
ALIEN 3	249
BATMAN 2	249
BATTLE TANK	249
BATTLE TOADS	249
BEETLEJUICE	249
BUBBLE BOBBLE 2	249
BUGS BUNNY 2	249
CASTELLIAN	249
CASTELVANIA 2	249
DARKMAN	249
DOUBLE DRAGON 3	249
DR FRANKEN	279
DRAGON'S LAIR	249
DUCK TALES	249
DYNABLASTER	249
FERRARI GRAND PRIX	249
FINAL FANTAZY 2	279
FOOTBALL INTERNATIONAL	249
FOREMAN KO	249
HOOK	249
HUDSON HAWK	249
KID ICARUS	249
KLAX	249
KUNG FU MASTER	249
MEGAMAN 2	249
METROID 2	249
MICKEY MOUSE 2	249
MIGRAIN	249
MYSTERIUM	249
NBA ALL STAR 2	249
NINJA BOY 2	249
NINJA GAIDEN	259
NINJA TARO	249
OLYMPIC GOLD	279
PAPERBOY 2	249
POPEYE 2	249
POP UP	249
PRINCE OF PERSIA	249
PUNISHER	249
ROUE DE LA FORTUNE	249
SOCCERMANIA	249
SPEEDBALL 2	249
SPIDERMAN 2	249
SUPER KICK OFF	279
TEENAGE M TURTLE 2	249
TENNIS	249
TERMINATOR 2	249
THE ADDAMS FAMILY	249
THE SIMPSONS	249
TOM ET JERRY	239
TORTUES NINJA 2	249
TRACK MEET	249
TRAX	249
TURRICAN	249
VIKING CHILD	249
WWF SUPERSTARS 2	249
XENON 2	249

SEGA MASTER

ASTERIX	385
BACK TO THE FUTURE 3	339
CALIFORNIA GAMES	339
CHAMPION OF EUROPE	385
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	339
EUROP.CLUB SOCCER	339
FIRE AND FORGET II	339
FLINSTONES	339
FORGOTTEN WORLDS	339
GALAXY FORCE	339
GAUNTLET	339
GHOULS AND GHOSTS	339
GLEY LANCER	339
GOLDEN AXE	385
HEROES OF THE LANCE	339
IMPOSSIBLE MISSION	385
INDIANA JONES	339
KLAX	385
LINE OF FIRE	339
MERCS	385
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	315
MS PACMAN	385
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	339
OUT RUN EUROPA	339
PAPER BOY	385
PHANTASY STAR	385
POPULUS	315
RAMPART	385
RC GRAND PRIX	349
R-TYPE	339
RUNNING BATTLE	339
SAGAIA	339
SENNA SUPER MONACO 2	385
SHADOW DANCER	339
SHADOW OF THE BEAST	339
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	385
SONIC 2	385
SPEEDBALL	315
STRIDER	385
SUPER KICK OFF	339
TERMINATOR	385
WIMBLEDON	339
WONDERBOY 3	385
XENON 2	339

SUPER FAMICOM+SNES

	sfc	snes
ADAPTATEUR UNIVERSEL	**159**	**159**
ACTAISER	495	429
B.LAMBER BASKETBALL	525	429
CASTELVANIA IV	495	429
CHESSMASTER	495	429
D.FORCE	495	429
DARIUS TWIN	495	429
DRAKKEN	495	429
E.A HOCKEY	495	429
EARTH DEFENSE FORCE	495	429
F-ZERO	495	429
F1 GRAND PRIX	495	429
FINAL FANTAZY II	565	429
FINAL FIGHT	495	429
GHOULS & GHOSTS	485	429
GRADIUS 3	495	429
HOLE IN HOLE	495	429
HOME ALONE	495	429
HOOK	495	429
HYPER ZONE	485	429
JACK NICKLAUS	495	429
JOE ET MAC	495	429
LAGOON	495	429
LEMMINGS	495	429
PAPERBOY II	495	429
PILOT WINGS	495	429
POPULUS	495	429
ROCKETTER	495	429
SIM CITY	495	429
STREET FIGHTER 2	695	495
SUPER ADV. ISLAND	495	429
SUPER ALESTE	495	429
SUPER BASES LOADED	495	429
SUPER OFF ROAD	495	429
SUPER R-TYPE	495	429
SUPERSCOPE + 6 JEUX		595
SUPER SOCCER CHAMP.	495	429
SUPER TENNIS	495	429
THE ADDAMS FAMILY	495	429
TOP GEAR	495	429
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	495	429
ULTRA MAN	495	429
UN SQUADRON	495	429
W.W.F	495	429

MEGADRIVE

ALISIA DRAGON	439
AIR BUSTER	385
BATMAN LE RETOUR	439
BUCK ROGERS	465
BULLS VS LAKERS	439
CALIFORNIA GAMES 2	465
CENTURION	439
CHUCK ROCK	465
DARK CASTLES	439
DECAPATTACK	385
DONALD DUCK	439
EA HOCKEY	439
F22 INTERCEPTOR	439
FANTASIA	439
FATAL REWIND	439
FERRARI GRAND PRIX	439
FORGOTTEN WORLDS	385
GODS	439
GOLDEN AXE 2	439
GHOULS N'GHOST	465
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 2	385
JOHN MADDEN 92	439
JORDAN VS BIRDS	439
KID CHAMELEON	385
KLAX	465
LAKERS VS CELTICS	439
MAGICAL GUY	439
MARBLE MADNESS	439
MARIO LEMIEUX HOCKEY	385
MERCS	385
MICKEY MOUSE	439
MIDNIGHT RESISTANCE	439
OLYMPIC GOLD	439
PACMANIA	439
PHANTASY STAR 3	465
PHELIOS	385
POPULOUS	439
PREDATOR 2	439
RAMPART	439
ROAD RASH	439
REVENGE OF SHINOBI	439
D.ROBINSON'S SUP.COURT	439
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	439
SHADOW OF THE BEAST	465
SHINING at the DARKNESS	465
SIMPSONS:BART VS SPACE	439
SIMPSONS: KRUSTY'S	439
SONIC	439
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	439
STAR FLIGHT	385
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	439
STREET SMART	429
STRIDER	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
TERMINATOR	465
TERMINATOR 2	465
THUNDERFORCE 3	439
TOE JAM AND EARL	465
TOKI	385
TROUBLE SHOOTER	439
TURRICAN	439
TWIN COBRA	439
WONDER BOY MONSTER W.	465
WORLD CLASS LEADERB.	439
WORLD CUP ITALIA	209
WRESTLE WAR	385

GAMEGEAR + SONIC .... 1050 FRS
GAMEBOY + TETRIS .... 650 FRS
ADAPT. GAMEGEAR/MASTER .... 99 FRS

ADAPTATEUR UNIVERSEL .... 159 FRS
(PERMET D'ADAPTER TOUS LES JEUX **SNES/SFC/ SUPERNINTENDO** SUR TOUTE LES CONSOLES 16 BIT NINTENDO "US, JAPON, FRANCE, GB ETC...".

SOLARBOY .... 399 FRS
L'ACCESSOIRE N°1 POUR GAMEBOY.
ADAPTATEUR SOLAIRE POUR GAMEBOY, 10 À 12 HEURES D'AUTONOMIE DE MARCHE; RECHARGEABLE À PARTIR DE N'IMPORTE QUELLE SOURCE DE LUMIÈRE, PLUS BESOIN DE PILES.....

QUE D'ÉCONOMIES!!!

GAME GEAR

GAMEGEAR + SONIC	1050
ADAPT. MASTER A GEAR	99
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	129
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
AERIAL ASSAULT	239
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATTER UP	239
CHUCK ROCK	239
CRYSTAL WARRIORS	279
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DRAGON CRYSTAL	239
FANTASY ZONE	239
FOREMAN K.O	239
HALLEY WARS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	279
SHINOBI 2	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	239
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	239
SUPER SPACE INVADERS	239
WONDERBOY DRAGON T.	239

JOYSTICKS

JOYSTICK MULTISYSTEM	
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	295
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	399
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119
JOYSTICK NINTENDO	
Quickshot PYTHON 2.	129
Quickshot MAVERICK 2	169
Quickshot INTRUDER 2 .	399
Quickshot AVIATOR 2	449
Quickshot FLIGHTgrip2	119
Quickjoy NI-5	159

DIGITALISEUR VIDI

1290 F

DIGITALISEUR VIDI *N°1 EN EUROPE!*

***"LA RÉFÉRENCE "* ..... ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND **PACK VIDI NEW + VIDI RGB**

bles pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées.

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

N DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

RES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

T :LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER + 65 F

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ▪ précisez votre ordinateur ____ DISC ☐ K7 ☐ ▪ Votre N° Client ____

ENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F   2-09
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE...
VILLE.......................................CODE POSTAL
FAX : **93.97.07.00**   **SIGNATURE OBLIGATOIRE**

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
TURTLES IN TIME





Effectivement, comme déjà annoncé, c'est à Konami que l'on doit la conversion des Tortues Ninja sur Super Faims. Plus qu'une simple conversion, ce titre est carrément complètement nouveau et ses liens de parenté ne sont que très faibles. Après le logo, désormais traditionnel de la société japonaise de Kobé, la page de présentation vous permet de choisir plusieurs types de jeux, selon que vous jouez seul ou avec un copain. Eh oui, la possibilité de jouer à deux simultanément et de bouffer des pizzas sur une table avec des chandelles et des violons est l'une des principales originalités de ce soft. Si vous êtes deux, vous pourrez également participer à une petite partie en mode "Versus", il sera alors possible de bastonner son copain à grands coups de nunchaku, de bâton, de saï (ou un truc du genre) ou d'épée à la lame tranchante. Si il est possible de jouer avec ces quatre personnages différents durant la partie en Versus Mode, il est également possible de bénéficier de ces armes en choisissant le personnage adéquat. A vous de savoir avec laquelle vous vous sentirez le plus à l'aise pour massacrer tous les gnomes et tous les nains qui vous sauteront à la gorge à la moindre occase. Et comme des occasions, ce n'est pas ce qui manque dans Turtles In Time (le sous-titre de TMNT IV), vous n'allez pas vous ennuyer. Remarquez, il ne manquerait plus que cela. Tout seul, le choix est déjà un peu plus limité, et le plus intéressant pour vous sera de vous mesurer à la dizaine de niveaux qui sont présents dans ce jeu. Dès les premières secondes de jeu, vous êtes de suite dans le bain. Et des dizaines de scolopendres merdiques viennent vous chatouiller les oreilles, enfin ce qui vous sert d'oreille. Avec les quelques coups qui sont à votre disposition (il y en a assez peu à mon goût) et le coup spécial -différent pour chaque tortue ninja- vous aurez vite fait de vous débarrasser de vos adversaires. Un petit coup de nunchaku, deux trois petites baffes et hop, on passe au suivant. Super Faims oblige, durant les combats et notamment lorsque vous agrippez un adversaire, des effets spéciaux assez spectaculaires se font voir. Certains plus étonnants que d'autres, d'une manière assez générale, ceux-ci sont très soignés. Outre ces effets spéciaux, la grande richesse de Teenage Mutant Ninja Turtles IV réside dans les animations qui sont toutes d'une précision et d'une finesse incroyables. Chacun des mouvements est super soft et, à bien des égards, on a l'impression d'être réellement devant le dessin animé. Si dans la majorité des cas, le jeu est un jeu de baston qui se déroule dans le sens horizontal, certains niveaux vous permettront de traverser des égoûts (une sorte de menu bonus) sur des Hyperspeeds (c'est la planche à air dans Retour Vers le Futur), où encore de participer à une course folle un peu à la F-Zero où la baston règne bien évidemment en maîtresse. Un petit peu décevant on niveau des graphismes, on ne peut pas toujours tout avoir, Teenage Mutant Ninja Turtles IV est doté d'excellents bruitages et les musiques qui accompagnent chacun des niveaux, un ravissement constant. Un petit peu fastoche quand on joue à deux, il est préférable, dès le départ, de jouer à TMNT IV en mode hard, vous verrez, l'éclate sera meilleure. Plutôt destiné aux plus jeunes d'entre vous, à cause de son manque de complexité au niveau des mouvements, ce gros titre de Konami reste un jeu à la hauteur de la marque.

J'm DESTROY







SUPER FAMICOM
90%

EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 19
VU ET DSPO CHEZ SHOOT AGAIN

LE TEMPLE DE L'ECHANGE ET DE L'OCCASION



LA BOURSE D'ECHANGE
LA MOINS CHERE DE FRANCE

ECHANGE A PARTIR DE
30F

TOUT LE MONDE PEUT PROFITER DE NOS SERVICES!
PAS BESOIN DE CARTE!

Echangez 2 Cartouches contre 1

Vous habitez en province !
Pas de problème ! appelez le
16 1 42 94 97 14
et réservez votre jeu, même pour les échanges, votre nouveau jeu arrivera chez vous 48H après éception de votre ancien jeu.

VPC SUPER !
Déduisez de votre achat par correspondance le montant du jeu d'occasion que vous nous renvoyez !

E PLUS GRAND STOCK
DE FRANCE
A L'ECHANGE
+ DE 1000 JEUX

NOUVEAU!
Echange de
LASER DISQUE VIDEO
à partir de 100F
contactez Simon

ULTIMA *games*

21, rue de Turin
75008 Paris

téléphone
16 (1) 42.94.97.14

MEGADRIVE

TITRES (US ou Française)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
AFTERBURNNER II	330	180	130
ALEC KID	250	150	100
ALESTE	390	180	130
ALIEN STORM	390	180	130
ALISIA DRAGON	350	290	200
ARCUS OF ODISSEY	400	180	130
BATMAN	370	180	130
BONANZA BROTHERS	350	150	100
BUCK ROGERS	450	150	100
BULL'S VS CELTICS	400	180	130
BUSTER DOUGLAS BOXING	340	240	170
CALIFORNIA GAMES	350	180	130
CALIBER	350	150	100
CARMEN SANDIEGO	420	240	170
CENTURION	380	180	130
CHUCK ROCK	400	290	200
DAVID ROBINSON BASKET	390	240	170
DECAP ATTACK	340	180	130
DESERT STRIKE	390	290	200
DEVILISH	390	240	170
DICK TRACY	390	180	130
DOUBLE DRAGON	340	180	130
EL VIENTO	390	180	130
E SWAT	320	150	100
F 22	390	240	170
FANTASIA	350	240	170
FERRARY GP	350	240	170
FEARY TALE	350	150	100
FIGHTING MASTER	390	240	170
GHOSTBUSTERS	320	150	100
GHOUL'S N GHOST	400	240	170
GOLDEN AXE	320	180	130
GOLDEN AXE II	350	180	130
GYNOUG	390	240	170
HARD DRIVING	320	180	130
HELL FIRE	320	240	170
IMMORTAL	390	240	170
JAMES POND	350	180	130
JOE MONTANA	300	180	130
JOE MONTANA II	320	240	170
JOHN MADDEN	350	180	130
JOHN MADDEN II	390	240	170
JORDAN VS BIRDS	340	240	170
KID CHAMELEON	370	290	200
KLAX	350	150	100
LAKERS VS CELTICS	390	290	200
LEMMINGS	400	290	200
MARBLE MADNESS	350	240	170
MARIO LEMIEUX	390	240	170
MARVEL LAND	390	240	170
MERCKS	400	180	130
MICKEY	350	240	170
MIGHT AND MAGIC	400	150	100
MOONWALKER	320	180	130
MYSTIC DEFENDER	400	180	130
NHL HOCKEY	390	290	200
OUT RUN	350	180	130
PACMAN (MRS)	350	180	130
PAPERBOY	320	180	130
PGA TOUR GOLF	350	180	130
PHANTASY STAR II	390	240	170
PHANTASY STAR III	420	290	200
PHELIOS	350	150	100
PITFIGHTER	390	180	130

LYNX

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
TOKI	320	170	100
BLUE LIGHTNING	270	120	80
ELECTROCOP	270	120	80
RAMPAGE	320	170	100
GATES OF ZENDOCON	270	120	80
GAUNTLET	270	120	80
CALIFORNIA GAMES	270	120	80
XENOPHOBE	270	120	80
CHIP'S CHALLENGE	270	120	80
SLIME WORLD	270	120	80
ZARLOR MERCENARY	270	120	80
KLAX	320	170	100
ROBO SQUASH	270	120	80
ROAD BLASTER	320	170	100
TOURNAMENT CYBERBALL	320	170	100
NINJA GAIDEN	270	120	80
PAPERBOY	270	120	80
APB	320	170	100
RYGAR	320	170	100
HARD DRIVIN	320	170	100
TURBO SUB	320	170	100
SCRAYARD DOG	320	170	100
AWESOME	320	170	100
CHECKERED FLAG	320	170	100
BLOCK OUT	270	120	80
MS PACMAN	270	120	80
STUN RUNNER	320	170	100
XYBOTS	320	170	100
SHANGAI	270	120	80
VIIKING CHILD	320	170	100
ISHIDO	320	170	100
BILL AND TED'S	320	170	100
ROBOTRON	320	170	100
GOLF CHALLENGE	320	170	100
CRYSTAL MINES II	320	170	100

MEGADRIVE

TITRES (US ou Française)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
POPULOUS	290	150	100
QUACKSHOT	390	290	200
ROAD RASH	350	180	130
ROBOCOD	350	290	200
ROLLING THUNDER II	390	240	170
SHADOW DANCER	350	240	170
SHADOW OF THE BEAST	420	180	130
SHINING AND THE DARKNESS	390	290	200
SHINOBI	390	240	170
SONIC	350	240	170
SPIDERMAN	350	180	130
SPEEDBALL II	390	240	170
SPLATTER HOUSE	390	290	200
STREET OF RAGE	390	290	200
STREET SMART	390	180	130
STRIDDER	430	270	170
SUPER HANG ON	320	150	100
SUPER MONACO GP	340	290	200
SUPER OFF ROAD	350	180	130
SUPER REAL BASKET	350	240	170
SUPER VOLLEY	350	240	170
SWORS OF VERMILLON	420	240	170
TERMINATOR II	390	290	200
TEST DRIVE	350	150	100
THUNDERFORCE III	390	290	200
TOE JAM AND EARL	390	240	170
TOKI	390	290	200
TRUXTON	320	150	100
VALIS	450	150	100
WONDERBOY III	390	180	130
WONDERBOY V	390	290	200
WORLD CUP ITALIAN	340	180	130
WRSTLE WAR	350	180	130
WINTER CHALLENGE	390	150	100
Y'S III	450	150	100

NEO GEO

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
BASEBALL STARS	690	490	240
BASEBALL STARS II	1200	890	640
BASEBALL.2020	690	490	240
FATAL FURY	1200	890	640
GOLF	690	490	240
KING OF MONSTERS II	1200	890	640
KING OF MONSTERS	990	690	440
LAST RESORT	1200	890	640
MUTATION NATION	1200	890	640
NAM 75	690	490	240
ROBOT ARMY	1200	890	640
SOCCER BROWL	1200	890	640
TRASH RALLY	990	690	440
ASO II	990	690	440
BLU'S JOURNEY	990	690	440
BURNING FIGHT	990	690	440
CROSSED SWORDS	990	690	440
CYBER LIP	690	490	240
EIGHT MAN	1200	890	640
FOOTBALL FRENZY	1200	890	640
LEAGUE BOWLING	690	490	240
MAGICIAN LORD	690	490	240
NINJA COMMANDO II	1200	890	640
SENGOKU	1200	890	640
RIDING HERO	990	690	440
NINJA COMBAT	990	690	440
SUPER SPY	990	690	440

NOUS ECHANGEONS AUSSI LES CARTOUCHES JAPONAISES

ECHANGE AUTRES CONSOLES
Gameboy à partir de 40F (+ de 100 titres)
Gamegear à partir de 50F (+ de 30 titres)
NES française à partir de 60F (+de100)
NEC à partir de 60F (+ de 100 titres)

SUPER NES (US)

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
ADDAMS FAMILY	430	300	200
BILL LAMBER BASKET	430	200	100
CASTEL VANIA	430	300	200
CONTRA III	430	300	200
D FORCE	430	200	100
F ZERO	430	300	200
FINAL FANTASY LEGEND	430	300	200
HOME ALONE	430	200	100
LEMMINGS	430	300	200
JOE AND MAC	430	300	200
MYSTICAL NINJA	430	300	200
PILOT WINGS	430	250	150
PITFIGHTER	430	200	100
POPULOUS	430	200	100
RIVAL TURF	430	300	200
SMASH TV	430	200	100
SUPER GHOULS AND GHOST	430	300	200
SUPER MARIO	430	200	50
SUPER OFF ROAD	430	250	150
SUPER R TYPE	430	200	100
SUPER SOCCER	430	300	200
WWF	430	300	200
ZELDA	500	350	200
Y'S III	430	200	100
SIM CITY	430	200	100
SUPER TENNIS	430	250	150
ROCKETEUR	430	300	200
SIMPSONS	430	300	200

SUPER FAMICOM

TITRES (version japonaise)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
ACTRAISER	390	200	100
AERA 88	390	200	100
ARTHUR QUEST	550	300	150
BATTLE GRAND PRIX	550	250	100
BIG RUN	450	200	100
BOMBUZAL	450	200	100
CASTLEVANIA IV	550	300	150
CONTRAT SPIRIT	550	300	150
DARIUS TWIN	450	200	100
DIMENSION FORCE	450	200	100
DODGE BALL	500	250	100
DRAGON BALL	550	300	150
DRAGON SLAYER	550	250	100
DRAGON EYE	550	250	100
DRAKKEN	550	250	100
DUNGEON MASTER	450	200	100
EXHAUST HEAT	550	300	150
F ZERO	450	250	100
F1 GRANF PRIX	550	300	150
FINAL FIGHT	550	300	150
FINAL FIGHT GUY	690	350	200
GOEMON FIGHT	390	200	100
HAT TRICK HERO	550	300	150
JOE AND MAC	550	250	100
LAGOON	550	250	100
LAST FIGHTER TWIN	550	250	100
LEMMINGS	550	200	100
MAGIC SWORD	550	300	150
MAGICAL TAUR	550	250	100
PILOT WING	490	250	100
PRO SOCCER	550	250	100
RAMNA	550	300	150
ROCKETEUR	550	250	100
RPM	550	250	100
RUSHING BEAT	550	300	150
SD GREAT BATTLE	490	200	100
SOUL BLADER	390	200	100
SUPER AD ISLAND	550	300	150
SUPER ALESTE	550	250	100
SUPER EDF	490	250	100
SUPER FORMATION SOCCER	550	300	150
SUPER MARIO	390	200	100
SUPER R TYPE	490	200	100
SUPER TENNIS	550	250	100
SUPER VALIS	550	250	100
THUNDER SPIRIT	490	250	100
TOP RACER	550	250	100
ZELDA III	550	300	150

SUPER NINTENDO
(version française)

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
F ZERO	449	300	200
SUPER TENNIS	449	300	200
SUPER R TYPE	449	250	150
SUPER SOCCER	449	300	200
GRADIUS	449	200	100
SIM CITY	449	200	100
CASTLEVANIA IV	449	300	200

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre de SMW.

JOYSTICK 09/92

BON DE COMMANDE
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 21 rue de Turin
75008 Paris - Tél. (1) 42.94.97.14
demander le département VPC pour la disponiblité des produits

Produit .... **Prix** ....

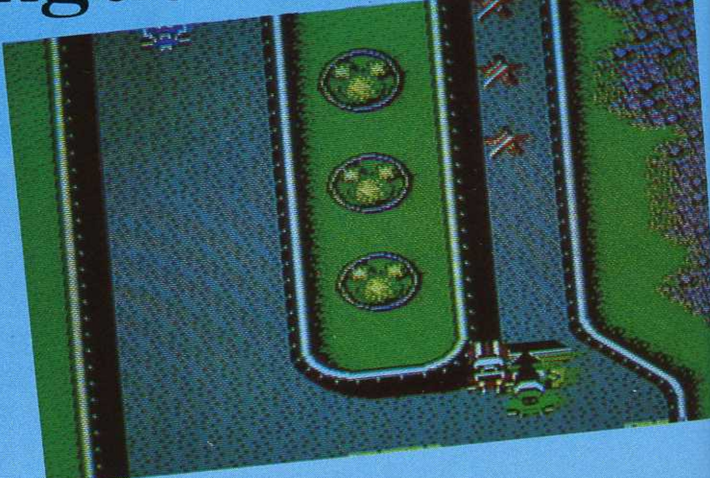
offres valables jusqu'à prochaine publicité ou jusqu'au 30/09/92

TOTAL (ajoutez 20F pour les frais de port): ....

Disney Adventures

In The Magic Kingdom

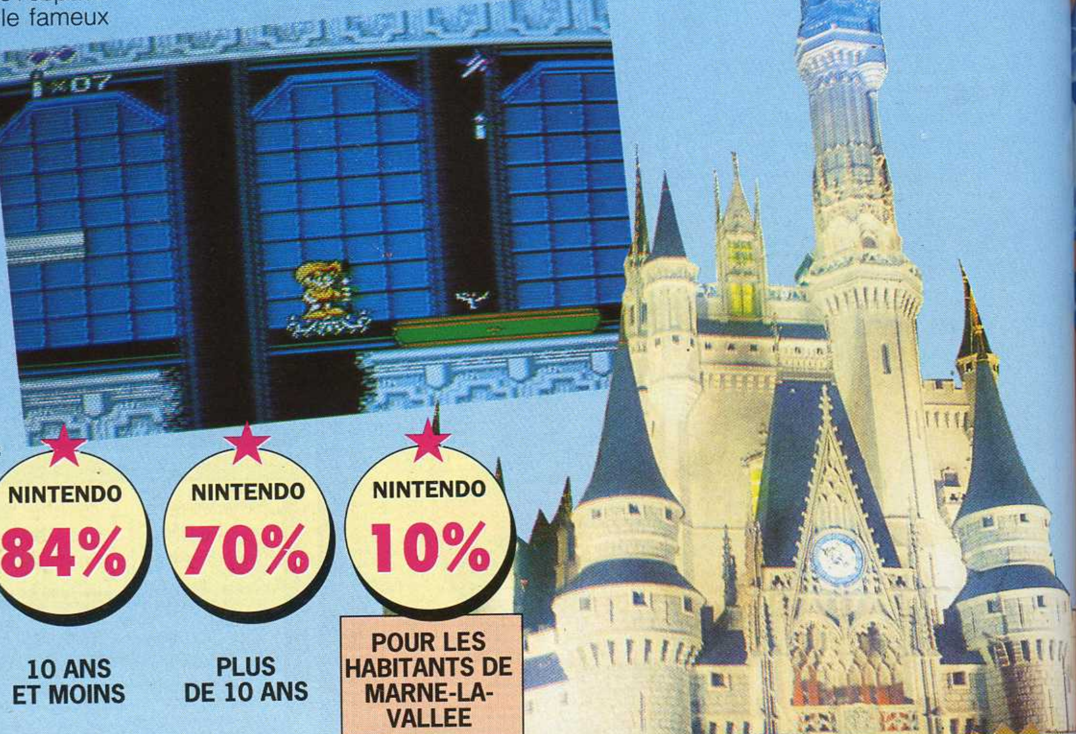




Il fallait que ça arrive, les jeux sans aucun brin d'originalité, ça ne pouvait pas durer. Rien d'étonnant à ce que Capcom et Disney soient derrière tout ça. Mickey, Donald et Dingo (alias Goofy) ont un pépin des plus sérieux. En effet, le brave Dingo a perdu les clés du château magique d'où doit partir la grande parade venant, chaque jour, clore les festivités à Disney Land. Pour ouvrir la porte, il faut six clés d'argent. Ces clés ont été dispersées dans diverses attractions, et pour pouvoir les récupérer, il va falloir aller jusqu'au bout de celles-ci. Six épreuves différentes donc pour ce jeu, soit six jeux en un! Bien sûr, les jeux ne sont pas extrêmement longs ou difficiles mais ils ont pour eux la variété. Jugez plutôt : course de voitures, guidage de trains, parcours dans l'espace aux commandes d'un navette (le fameux Startour!), jeu de plates-formes face aux fantômes ou aux pirates et aussi, c'est là que culmine l'originalité du jeu, une série de questions en rapport avec l'univers de Walt Disney. Ces questions aborderont divers thèmes et se présenteront sous la forme d'une simple question avec trois propositions de réponses. Quelle est la date de naissance de Mickey, quel fut le premier nom de Goofy, lequel des sept nains ne parle jamais, quel fut le premier dessin animé avec Mickey, quelles sont les deux créatures espiègles avec lesquelles Donald a souvent fort à faire?... et ainsi de suite. Posées en anglais, ces questions en apparence pas si simple que ça, sont en fait très faciles. En procédant par élimination, on trouve souvent la bonne réponse. Un brin de culture TV sert aussi, c'est comme ça que l'on sait que Davy Crocket est né dans le Tenessee (cf la chanson qui accompagnait la série il y a quelques années). La seule véritable difficulté de ces questions est que les noms américains ne correspondent pas toujours aux noms français : Chip and Dale pour Tic et Tac par exemple. Mais là encore, la difficulté se surmonte facilement. L'important, c'est que l'épreuve fasse preuve d'originalité.

Les autres épreuves, dans le ton de Disney Land, sont, elles aussi, originales et plutôt bien réalisées. En règle générale, seule l'animation n'est pas parfaite. Un scrolling brisé, c'est-à-dire bavant sur les côtés, où les ralentissements sont monnaies courantes. Pour ce qui est du son, la prestation est satisfaisante, voire bonne, mais on reste dans les limites de la Nintendo 8 bits, donc assez bas. Reste que, sur toutes les épreuves qui composent ce jeu, la maniabilité est idéale, ce qui permet de faire d'un jeu, déjà facile à l'origine, un soft d'une après-midi. Mais ce n'est pas pour autant la fin du monde. Ce Disney Adventures est, à mon humble avis, idéal pour les 8-10 ans, surtout ceux qui ont fait un tour à Euro Disney, Disney Land ou Disney World. Et en plus, c'est une façon plutôt sympa de parfaire ses bases en anglais!

T.S.R.



NINTENDO 84% — 10 ANS ET MOINS

NINTENDO 70% — PLUS DE 10 ANS

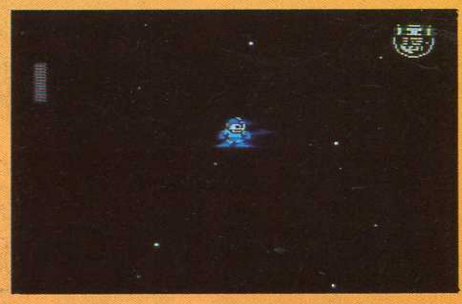
NINTENDO 10% — POUR LES HABITANTS DE MARNE-LA-VALLEE

EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 13
ANIAMTION : 12



Ouf! Ca y est, voilà le troisième épisode de Megaman! Lorsque l'on sait qu'outre Atlantique le quatre est depuis un certain temps déjà sur le marché (ce qui veut dire que les possesseurs de NES NTSC devraient pouvoir se le trouver), on s'aperçoit du léger décalage qui existe encore entre le marché US et celui de l'Europe.

Il manque au docteur Light (une lumière en sciences!) et au docteur Wily les ingrédients principaux pour leur dernière invention qui aboutira normalement à une paix mondiale et éternelle. Ces ingrédients sont en fait des cristaux de pouvoir qui ne se trouvent qu'à un seul et unique endroit : des mines, non pas de Golconde, mais enfouies sous la surface d'une planète perdue. L'inconvénient avec ces mines (qui n'appartiennent pas au GI US, donc pas de risque pour les français de marcher dessus), c'est qu'elles sont peuplées de robots malintentionnés, pour ne pas dire complètement sadiques, pervers, cruels et puants! Une seule solution pour parvenir à leurs fins : Mega Man, le seul et l'unique! Huit étapes pour l'infatigable héros de Capcom : contre la Spark Man, le Hard Man (int -18ans), le Gemini Man (et moi j'ai Mickey!), le Snake Man, le Magnet Man, le Needle Man (roi de la couture), le Top Man (cousin germain de Marc Toesca) et la Shadow Man (surnommé T.S.M. The Shadow Man). Ca en fait du monde tout ça, n'est-ce pas? A chaque ennemi, détenteur de cristaux, correspondra un univers bien spécifique. Ainsi, chez le Magnet Man, il y aura un peu partout des aimants qui vous enverront balader dans des gouffres sans fond. Ce genre de blague fait généralement toujours beaucoup rire le joueur! L'action ne se présente pas sous une forme unique mais sous dix mille... enfin environ. Jeu de plates-formes détonnant, beath them upà certains moments du jeu, le tout agrémenté d'un brin de réflexion, pour trouver le moyen de passer certains pièges, Mega Man III est un excellentissime jeu dans le ton des précédents épisodes. Remarquez qu'il possède en outre des graphismes de meilleure qualité que ceux des épisodes précédents.



Les fans seront heureux de retrouver l'exemplaire maniabilité du jeu. Le sprite de Mega Man se déplace avec aisance et rapidité, ce qui est indispensable lors des passes difficiles. Pour ce qui est du scrolling multidirectionnel, seuls de rares défauts d'animation sont à regretter, rien de grave, ou du moins, rien qui ne vienne entraver la parfaite et quasi légendaire jouabilité. Pour ce qui est de la gestion des sprites, il faut, objectivité oblige, bien préciser qu'il existe, à plusieurs moments, des ralentissements, la pauvre console ayant bien du mal à s'occuper de tout ce petit monde. Rien de tragique, nous sommes chez Capcom (les mêmes qui ont fait un certain Street Fighter II), pas chez Racine. En bref, si vous n'êtes pas déjà un initié de la Mega Mania, goûtez et devenez adepte.

T.S.R.

EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 18
SON : 15
ANIMATION : 12

NINTENDO
93%



02 / 09 / 52 : Naissance de Jimmy Connors.

SIMPSONS

BART VERSUS SPACE MUTANTS

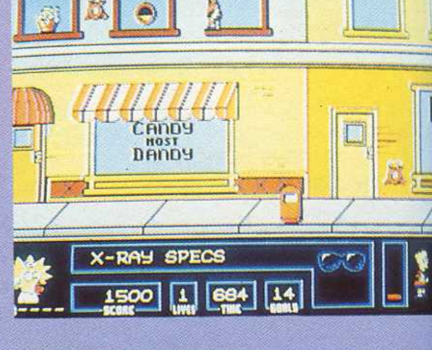
Si ma mémoire de vieux croulant ne me trahit pas trop, il y a, grosso-modo, un an que les Simpsons faisaient leur apparition dans le coin des micros et des consoles. Bart vs Space Mutants ayant même eu le privilège (certes discutable) de tourner sur la Nintendo. Bref, cela pour dire que nos braves Simpsons image d'une Amérique florissante, arrivée à son apogée intellectuelle, c'est-à-dire pas bien haut, font leur entrée en scène sur Megadrive. Boum!... Boum!... Boum! Que le rideau se lève!

Bart, jeune américain taquin, habite la jolie et paisible ville de Springfield. Ah!... Qu'il fait bon vivre à Springfield, du moins lorsque la centrale nucléaire toute proche n'est pas la victime de quelques malfonctions. Il faut le dire, une fissure ça peut vous gâcher la vie, surtout lorsqu'elle apparaît au niveau d'un gros réacteur plein de choses incontrôlables. Mais là n'est pas le problème. Les fissures ne préoccupent pas Bart, lui-même étant assez fissuré, cérébralement parlant, pour les ignorer. Par contre, ce qui inquiète Bart, ce sont les extraterrestres. Pour certains, le nain de jardin est plus dangereux, mais Bart n'est pas de cet avis, car lui les a vus. Bart, que nous appellerons maintenant Bart-David-Vincent-Sait-Qu'ils-Sont-Là (BDVSQSL) a pu, grâce à une paire de lunettes trouvée dans une poubelle (pour mieux comprendre, regardez le film They Live), les démasquer. En effet, les bougres d'extraterrestres ont pris apparence humaine pour abuser tout le monde. Tout le monde sauf BDVSQSL! La manoeuvre des aliens est la suivante : mettre le tentacule sur les objets violets, afin de construire un arme qui leur permettra de conquérir le monde haut la ventouse (c'est bien un "v", et non pas un "t" qui ouvre le mot! On se calme Patrick Dupond!). Il ne reste donc plus qu'à Bart, face à un univers incrédule, à repeindre tous les objets violets en rouge, ou bien encore à les dissimuler.

Se présentant sous l'aspect d'un jeu de plates-formes à l'animation d'une fluidité remarquable, les Simpsons (dans ce premier épisode, un second, hormis Krusty, étant prêt à sortir, si ce n'est pas déjà fait) est un jeu appartenant à la catégorie des poids moyens. Tenant sur une cartouche de quatre mégas (pourquoi Megadrive alors que la Master System aurait amplement suffi?) le jeu a le mérite d'être divertissant. Tagger un peu tout n'importe comment, faire du skate board, jeter des fusées et esquiver les monstres, c'est plutôt amusant. Les graphismes ne versent pas dans le chef-d'oeuvre, mais ils restent dans le ton du dessin animé, c'est-à-dire une sobriété qui cède le pas à l'humour. De là, des looks de monstres délirants et des scènes originales et surtout bien drôles. N'allez pourtant pas croire que l'on en meurt de rire. Quand je dis drôle, cela veut dire que vos zigomatiques ne seront que très légèrement actionnés. Vous ne risquez pas de vous décrocher la mâchoire en jouant aux Simpsons.

Difficile d'être véritablement enthousiaste face à ce jeu de plates-formes au scrolling horizontal. Pour ce qui est de l'action en elle-même, rien de transcendant. On retrouve les éternels monstres à éviter et les sauts périlleux à exécuter avec adresse... bref, la définition même d'un jeu de plates-formes. Peut-être bien qu'une fois encore, tout est dans le titre : Simpsons. Le dessin animé marchant bien, pourquoi pas le jeu? Sans la famille de Springfield, il n'y a pas àen douter un instant, ce jeu serait un navet. Alors, les Simpsons, une raison suffisante pour acheter?

T.S.R.



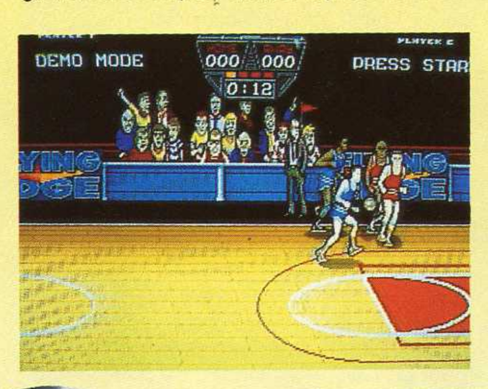


MEGADRIVE
66%

EDITEUR : FLYING EDGE
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 14
SON : 13
ANIMATION : 16
MEGADRIVE FRANCAISE

ARCH RIVALS

Arch Rival n'est pas tout à fait une simulation de basket. Effectivement, sur le terrain, il y a deux paniers, une balle qui ressemble comme deux gouttes d'eau à une vraie balle de basket, mais chacune des deux équipes n'est composée que de trois joueurs. Je vous rappelle que le basket se joue à cinq. De ce fait, les règles du vrai basket ont légèrement été modifiées et celles que vous connaissiez avant la lecture de ce test sont complètement à réviser. En effet, dans Arch Rivals il n'y a aucune règle digne de ce nom. Ainsi, les touches sont devenues inexistantes, les retours en zone complètement absents; c'est bien simple, dans Arch Rivals, il est pratiquement possible de tout faire. Tenez, par exemple pour "chourrer" la balle à l'adversaire qui fonce vers le panier, prêt à effectuer un smash mémorable, il suffit de lui faire un croche-patte ou plus simplement encore de lui foutre une grosse mandale dans la gueule. C'est certain, cela ne lui fera pas plaisir mais quand on veut gagner on ne compte pas ses efforts. Si ceci est vrai pour arrêter un adversaire, c'est également vrai lorsque vous êtes à l'attaque; alors ne jouez pas au con et faites votre possible pour éviter ces baffes retentissantes.
Côté réalisation, Arch Rivals est plutôt sympathique, les joueurs sur le terrain sont grands et se déplacent très rapidement. Six joueurs au lieu de dix, sur le terrain, c'est tout de même un peu plus simple à gérer par un 68000.
Pas gigantesque en ce qui concerne le son, Arch Rivals est surtout très décevant quant à son intérêt. Durant les premières minutes (la découverte), on s'amuse, pas de problème! Mais ensuite et même à deux, l'éclate n'est pas vraiment totale et, pour être tout à fait franc, on se prend même carrément la tête.



J'm DESTROY

EDITEUR : ACCLAIM
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 15
SON : 15
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA
MEGADRIVE AMERICAINE

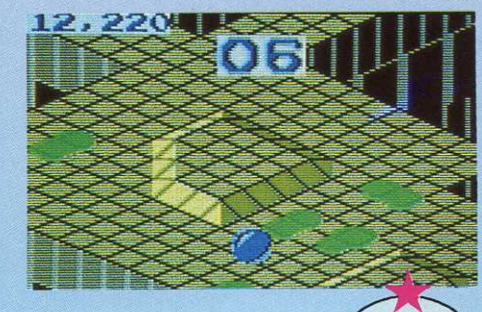
MEGADRIVE
70%



MARBLE MADNESS

Eh oui, vous avez bien lu, Le fameux titre qui a déjà sévi sur la Master System ainsi que sur la Mégadrive, la Nes et la Game Boy, en attendant la PC Engine, fait une entrée remarquée sur la portable de Sega. Bon sang, je viens de faire de la publicité pour une année entière! Oh et puis, ce n'est pas bien grave, après tout, ça sera toujours largement en dessous de ce que l'on peut voir pendant les Jeux Olympiques à la télévision. A tel point qu'on avait l'impression de voir des jeux publicitaires entrecoupés de messages olympiques! Bref, parlons d'autre chose. De Marble Madness par exemple. Je me souviens qu'en Arcade, nous avions, ô joie suprême, droit à ce que l'on nomme de manière archi-anglicisée, le track-ball. Il faut dire que c'était on ne peut plus pratique. On n'arrêtait pas de la bouger dans tous les sens (la boule), pour essayer de rester sur le parcours idéal, afin d'arriver à bon port. Bien sûr, le chemin est hyper-chaotique, parsemé de méchantes bébêtes visqueuses qui vous avaleront si vous faites un faux-pas, ou plutôt un faux roulement (boule oblige!). Il y aura également des sortes d'aspirateurs géants qui vous happeront d'un seul coup, pour ainsi vous faire perdre un maximum de temps. Car il faut bien que je vous dise que votre véritable et principal adversaire, outre vos nerfs que vous devrez avoir solides, sera le temps. Ah, le temps! Quand le temps va, tout s'en va, dit le poète. Il ne croyait pas si bien dire. A chaque parcours un compte à rebours est entamé; à vous de faire en sorte de ne pas perdre trop de temps, pour bénéficier par la suite d'un rab' de temps supplémentaire. Autrement, je ne donne pas cher de votre peau. Par rapport aux autres machines où ce jeu est développé, et compte tenu des capacités de la Game Gear, je crois que l'on peut dire que l'on est en présence de la meilleure version. Rien que ça! Tout y est remarquablement exécuté, que ce soit les sons, les graphismes ou la maniabilité. Je crois vraiment que vous pouvez y aller les yeux fermés.

TRAZOM



EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 18
SON : 15
ANIMATION : 18

GAME GEAR
89%

SPLATTERHOUSE 2™



Ultra célèbre chez les possesseurs de PC Engine, ce jeu est encore à l'heure actuelle l'un des plus demandés et des plus prisés sur cette machine. Pourquoi? Allez donc savoir, je vous en pose moi des questions! Toujours est-il que Splatter House II est vraiment différent des autres Beat'Em All sur console. Non pas par sa réalisation (quoique), mais surtout par le thème qu'il aborde et cela, tout au long de la demi-douzaine de niveaux qu'il comporte.

Vous aimez les films gores, où le sang et la gerbure s'étalent à grand renfort d'hémoglobine. Vous aimez les tripes qui giclent, les estomacs qui volent dans tous les sens, les tête coupées et les atmosphères décadentes? Alors, il n'y a plus à chercher de midi à quatorze heures, Splatter House II est un jeu comme vous en raffolerez.

Dans la peau d'un super héros, qui de loin ressemble à Jason masque de hockey sur la tête, vous allez devoir bousiller, décapiter, éliminer radicalement, saccager, massacrer toutes les daubes et toutes les horribles bestioles assoiffées de sang qui se trimballeront devant vous. Ne vous inquiétez pas tant, vous n'êtes pas né de la dernière pluie et pour les combattre, vous pourrez non seulement vous servir de vos pieds et poings, mais également de certains objets que vous pourrez récupérez au fur et à mesure de votre avancée dans les niveaux. C'est la zone, c'est la big zone. Dès les premiers mètres dans l'univers de Splatter House II, vous savez d'emblée à quoi vous en tenir. Ça grouille de partout, il ne vous faudra pas que du courage pour pénétrer dans les lieux où vous emmènera ce titre. Entre les cimetières, les grottes souterraines malfamées, les caves et les forêts répugnantes, votre aptitude à manier le joypad devra bien souvent être plus que parfaite. Heureusement, sur ce coup-là on a plutôt de la chance car les commandes répondent parfaitement, sauter, s'accroupir, faire volte-face lorsqu'on est à genoux, se retourner en un éclair: du gâteau. Devant les monstres de fin (horribles comme de bien entendu) qui conclueront chacun des niveaux de Splatter House II, vous devrez également faire preuve de patience. Car si le premier déversant tout son dégueulis une fois vaincu, ne vous posera que peu de problèmes, ce n'est pas le cas des suivants, qui eux, seront légèrement moins faciles à réduire en cendre.

Techniquement parlant, Splatter House II n'est pas le jeu du siècle. Le principal reproche que l'on peut lui faire concerne sa réalisation graphi-que. Bien que les scrollings différentiels soient clean, les trames sont par trop souvent apparentes pour donner, à ce niveau du moins, entière satisfaction. L'atmosphère gore est cependant bien rendu, et les effets de disparition des monstres lorsqu'on leur catapulte une latte de bois clouté en pleine tête, saisissants de réalisme. J'ai essayé avec ma soeur, et effectivement tout se passe comme dans Splatter House II, les boyaux, les tripes sortent en premier et se collent contre les parois des murs pour glisser vers le plancher. Là, au moins, Splatter House II est réaliste!

Les sprites sont imposants, bien plus que dans la majeure partie des jeux d'arcade de ce style. Par rapport à la version PC Engine, cette réalisation sur Megadrive est plus complète et suit bien plus profondément la version originale de Namco en arcade. Un bon jeu à ne pas mettre entre toutes les mains.

J'm DESTROY

MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR : NAMCO
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 18
SON : 15
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

MEGADRIVE 82%



THE TERMINATOR

Des cendres d'une guerre nucléaire qui a complètement ravagé la surface de la terre, sont nés des robots métalliques, complètement fous, qui n'ont qu'une seule envie: bousiller toute la résistance humaine qui grouille encore dans les quelques régions habitables de la terre, et notamment, dans les souterrains. Aussi forts qu'ils puissent être, ces robots-tueurs ne sont encore pas arrivés à leurs fins, car un homme, suivi par tout un peuple, résiste. Cet homme c'est john Connor. Trop rusé pour se faire prendre, trop intelligent pour se faire tuer, trop fort pour se faire ratiboiser la gueule, John Connor est la source de tous les problèmes de cette génération droidesque qui pèse sur le devenir de l'homme. Loin d'être des crétins, les robots ont tout de même mis au point un plan complètement machiavélique qui consiste à tuer John avant même qu'il ne soit né. Pour y parvenir, un petit voyage dans le passé serait le bienvenu. Le Terminator est ce robot d'une nouvelle génération qui devra descendre coûte que coûte la mère de John, Sarah, avant que celui-ci ne soit mis au monde. Ayant eu vent de ce complot plus que sordide, John a dépêché l'un de ses meilleurs amis pour protéger sa mère (c'est un peu le bordel, je suis d'accord, mais cela tient debout) et don,c pour remonter dans le temps à la recherche du Terminator.

Voilà pour le scénario du film. Celui du jeu y ressemble de très près, mis à part que pour le coup, vous devez vous- même trouver la machine à voyager dans le temps avant de pouvoir sauver la belle Sarah. Tout commence en 2029 (une année du genre), vous êtes sur le sol de la planète terre entièrement ravagée. Des hélicoptères robotiques vous courent après et vous balancent des bombes incendiaires, des robots surarmés vous canardent de tout leur feu, c'est l'embrouille. Avec vos petites bombes fabrication maison, vous devez pourtant leur tenir tête et atteindre votre but. Après maints exploits, vous pénétrez dans les souterrains et continuez la lutte. Tout le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal de droite à gauche et de gauche à droite. Pour parer les attaques ennemies, vous aurez tout le loisir de vous accroupir, de sauter ou de vous déplacer. Toutefois, il sera impossible de lancer des grenades et de sauter en même temps, ce que, pour ma part, je trouve assez regrettable. A part ce léger défaut de maniabilité, on ne peut guère reprocher grand-chose à cette réalisation de Virgin, c'est très bon. Bien que le nombre de niveaux puisse sembler peu nombreux, il n'y en a que quatre, ceux-ci sont longs et procurent au joueur joie et plaisir. Plus vous avancerez dans le jeu, plus vous découvrirez des choses nouvelles qui vous émerveilleront. Des armes vous assureront une meilleure défense devant les agressions honteuses du Terminator et des robots géants qui guettent chacun de vos mouvements. Très bien animé, The Terminator marque surtout par une bande sonore tonitruante qui vous catapultera directement vers le septième ciel. Relativement original par rapport à bon nombre de Beat'Em Ups de ce style sur Megadrive, The Terminator est un très bon jeu qui pourra peut-être sembler aux meilleurs d'entre vous un peu facile, mais à part cela, c'est cool. The Terminator est un bon jeu que je ne saurais que trop vous recommander.

J'm DESTROY

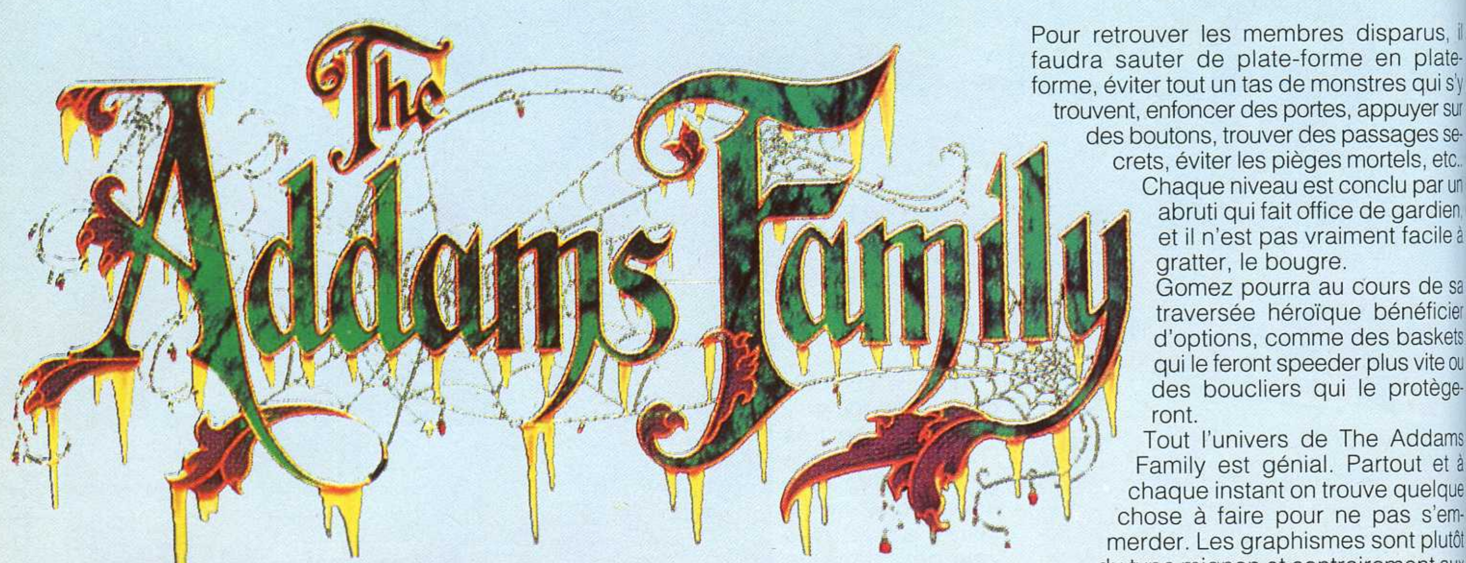




MEGADRIVE 86%

EDITEUR : VIRGIN
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 16
SON : 19
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA
MEGADRIVE FRANÇAISE

22 / 09 / 93 : Steph réussit sa première photo d'écran pas sombre.





De l'avis de tous, la famille Addams a vraiment un lourtoque (NDLR: voir le mot "Mambro" ou "Glafugne", qui sont synonymes) dans la tête. Ni le proche voisinage, ni la crémière du village d'à-côté ne pourront le contredire, car c'est reconnu, la famille Addams est complètement frappée de la tête. Leur résidence est à la hauteur de leur réputation et pourrait à bien des égards être encore plus barge qu'eux-mêmes. Mais laissez-moi vous présenter cette foutue famille, si vous ne la connaissez pas déjà.

Gomez est le père de cette joyeuse tribu, pas vraiment net, et c'est le héros de cette aventure. Pugsley c'est le fils, il voue une sainte passion pour la cuisine et passe le plus clair de son temps dans cette dernière, toujours en quête d'un truc à bouffer dans le congélateur. La fille s'appelle Wednesday, personne ne sait si elle est bel et bien née un mercredi, mais une chose est certaine c'est que cette charmante jeune fille est complètement hallucinée. Toujours habillée de noir, elle ne parle pas, ne hoche jamais la tête et ne sourit pas plus. Bonjour l'ambiance. Granny c'est la grand-mère de la bande. Vieille sorcière, son grand plaisir à elle c'est de mater ce qui se passe dans la rue. Lorsqu'il y a un accident, elle se lèche les babines en signe de délectation. Ah la bougresse, la grand-mère est une véritable peau de vache, toujours heureuse lorsqu'une personne est dans le malheur ou dans le besoin. Morticia, la mère, ne vaut pas mieux que sa fille, elle aussi est toujours habillée en noir. Seule différence, il lui arrive de sourrire, ce qui n'est déjà pas si mal. Deux personnages primordiaux viennent encore se greffer dans tout ce fatras, Lurch le majordome et la Chose, une main solitaire qui fait office de chien de compagnie. C'est répugnant mais c'est marrant. Cette main sert d'ailleurs d'introduction au jeu.

Pur jeu de plates-formes, The Addams Family est le concurrent le plus sérieux au célébrissime Mario, qu'on ne présente plus. Le joueur dirige Gomez, le père de famille qui se voit investi d'une mission de la plus haute importance: retrouver les siens. Eh oui, le pauvre Gomez est seul, tout seul dans un univers complètement klonké ou rien, mais alors rien du tout n'est normal. La maison de la famille Addams et ses alentours renferment cinq mondes étranges remplis de monstres et de sales bestioles. Dans chacun de ces mondes est retenu un membre de la famille, à savoir: Morticia, Fester (le frère de Gomez), Pugsley, Wednesday, et Granny. Seul Lurch et la Chose ont été épargnés, la raison intime m'est encore inconnue, et attendent tranquillement dans une pièce de la maison.

Pour retrouver les membres disparus, il faudra sauter de plate-forme en plate-forme, éviter tout un tas de monstres qui s'y trouvent, enfoncer des portes, appuyer sur des boutons, trouver des passages secrets, éviter les pièges mortels, etc..

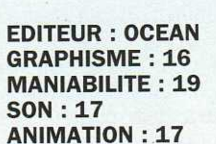
Chaque niveau est conclu par un abruti qui fait office de gardien, et il n'est pas vraiment facile à gratter, le bougre.

Gomez pourra au cours de sa traversée héroïque bénéficier d'options, comme des baskets qui le feront speeder plus vite ou des boucliers qui le protègeront.

Tout l'univers de The Addams Family est génial. Partout et à chaque instant on trouve quelque chose à faire pour ne pas s'emmerder. Les graphismes sont plutôt du type mignon et contrairement aux autres versions que j'ai pu voir de ce titre, les décors du fond sont colorés et ne restent pas lamentablement noirs. Ce qui fera plaisir à Morticia, mais à nous pas tellement. Riche dans l'aventure, le seul reproche que l'on peut faire à la famille Addams c'est que le jeu, s'il est assez difficile, reste un petit peu court. Cinq mondes, ça fait très short devant la centaine de Mario, même s'ils sont plus longs, je ne veux pas le savoir. Soyez tranquille, The Addams Family est un excellent titre qui rivalise avec les meilleurs sur cette machine.

J'm DESTROY




EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 19
SON : 17
ANIMATION : 17



15 / 09 / 93 : Seb arrive en retard au boulot.



FUNWARE

SUPER FAMICOM

ADDAMS FAMILLY	490F	STREET FIGHTER 2	750F
F-ZERO	490F	SUPER TENNIS	490F
GHOULS'N'GHOST	490F	ZELDA 3	490F
ACTION REPLAY PRO	550F	ADAPTATEUR CART. US	150F

MEGADRIVE

CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO 545F

MANETTES

QUICKJOY SV 401	195F
PRO 2 + STICK	125F
TYPE AVION QS 156	450F
TYPE HELICOPTERE QS 150	430F

88 ATTACK SUB	430F	KID CAMELEON	370F
ABRAMS BATTLE TANK	400F	MARBLE MADNESS	350F
ALISIA DRAGOON	370F	MARIO LEMIEUX	450F
BUCK ROGERS	420F	MERCS	340F
BULLS VS LAKERS	430F	MICKEY MOUSE CASTLE	340F
CALIFORNIA GAMES	340F	OLYMPIC GOLD	440F
CARMEN SAN DIEGO	460F	OUT RUN	410F
CENTURION	450F	PGA TOUR GOLF	370F
DAHNA	395F	PHANTASY STAR 3	490F
DAVID ROBINSON	430F	PIT-FIGHTER	370F
DESERT STRIKE	430F	QUACK SHOT	330F
DOUBLE DRAGON 2	395F	RAMPART	400F
EA HOCKEY	360F	ROBOCOD	390F
EUROP. CLUB SOCCER	430F	ROLLING THUNDER 2	450F
F1 GRAND PRIX	400F	SHADOW OF THE BEAST	420F
FAERY TALE	380F	SHINNING IN THE DARKNESS	440F
FANTASIA	290F	SONIC	350F
GAIARES	290F	STREETS OF RAGE	370F
GALAXY FORCE 2	370F	SUPER MONACO GP 2	490F
GHOULS'N GHOSTS	460F	SUPER SHINOBI	290F
GOLDEN AXE 2	400F	SPLATTER HOUSE 2	450F
IMMORTAL	425F	TAZMANIA	430F
JOE MONTANA	350F	TERMINATOR	420F
JOE MONTANA 2	390F	TOE JAM AND EARL	390F
JOHN MADDEN 92	350F	WINTER CHALLENGE	370F
JORDAN VS BIRD	390F	Y's 3	490F

AMIGA/ATARI

RISKY HOODS 250F/250F — GAMES 92 270F/270F

	Amiga / Atari
AGONY	240F / -
AIRBUS A320 - VF	340F / 340F
BATTLE ISLE	305F / 305F
BIRDS OF PREY	310F / 310F
CELTICS LEGEND	280F / 280F
CIVILIZATION	290F / -
CRAZY CARS 3	240F / 240F
D-GENERATION	290F / 290F
DUNE	280F / -
EPIC	275F / 275F
FIRE AND ICE	250F / 250F
F1 GRAND PRIX	320F / 320F
GUY SPY	290F / 290F
HARLEQUIN	250F / 250F
HOOK	280F / 280F
ISHAR	275F / 275F
JAGUAR XJ 220	225F / -
LURE OF TEMPTRESS	270F / -
MEGAFORTRESS	350F / -
MONKEY ISLAND 2	340F / 340F
MYTH	230F / 230F
ORK	240F / 240F
PERFECT GENERAL	325F / -
PINBALL DREAMS	280F / 280F
PROJECT X	245F / -
PUSH-OVER	230F / 230F
SENSIBLE SOCCER	240F / 240F
SHUTTLE	- / 350F
SPOILS OF WAR	325F / -
STRIKER	240F / 240F
STORM MASTER	270F / 270F
VROOM	230F / 230F
VROOM - DATA DISK	140F / 140F
COMPIL LC WAIKIKI	300F / 300F
MANETTE TOPSTAR SV 127	290F / 290F
MANETTE SPEEDKING AUTOFI.	130F / 130F
MANETTE QS 155 TYPE AVION	450F / 450F
MANETTE MANTA-RAY	150F / 150F
MANETTE STING-RAY	150F / 150F
EXT. MEM. 1 Mo AMIGA 500+	590F
EXT. MEM. 512 Ko avec horloge	290F
EXT. MEM. 512 Ko sans horloge	250F
LECTEUR EXTERNE 3.5 AMIGA	550F
EXT. MEM. 1 Mo AMIGA 600	600F
EXT. MEM. 2 Mo AMIGA 600	1100F
EXT. MEM. 4 Mo AMIGA 600	1600F

PC ET COMPATIBLES

A.T.P.	450F	GRAND PRIX UNLIMITED	310F	SHUTTLE	390F
ACES OF THE PACIFIC	370F	GUY SPY	355F	SILENT SERVICE 2	310F
AIRBUS A320 - VF	350F	HE-162	215F	SPOILS OF WAR	370F
ANOTHER WORLD	285F	HEIMDALL	320F	STORM MASTER	270F
B-17	370F	HOOK	320F	ULTIMA VII	370F
BATTLE ISLE	270F	INDY 4 - Avent.	375F	ULTIMA UNDERWORLD	380F
CALIFORNIA GAMES N°2	280F	ISHAR	250F	WING COMMANDER 2 - VF	345F
CARL LEWIS CHALLENGE	330F	JACK NICKLAUS GOLF	380F	WC2 - SPE. OP. 1 OU 2	240F
CHAMPIONSHIP MANAGER	280F	LAURA BOW 2	390F	WC2 - SPEECH AC. PACK	170F
CIVILIZATION - VF	350F	LORD OF THE RING	335F	COMPILATIONS	
CONQUEST OF LONGBOW	340F	LURE OF TEMPTRESS - VF	340F	FUN RADIO VOL.2	285F
DARKSEED	390F	MONKEY ISLAND 2 - VF	380F	J.P. PAPIN	285F
DUNGEON MASTER	285F	NOVA 9	340F	LC WAIKIKI	300F
DUNE - VF	335F	P-38 LIGHTNING	205F	NRJ VOL.4	280F
EPIC	280F	P-80 SHOOTING STAR	215F	CD ROM	
ETERNAM	310F	PACIFIC ISLAND	300F	ESS MEGA	590F
FALCON 3.0	390F	PERFECT GENERAL	375F	FASCINATION	485F
FLIGHT SIMULATOR 4	420F	POWERMONGER	320F	KING QUEST 5	420F
FORT APACHE	280F	PUSH-OVER	270F	SHERLOCK HOLMES :	
GAMES 92	325F	SECRET WEAPONS	350F	- CONSULTING DETEC.	500F
GLOBAL CONQUEST	370F	STAR TREK	290F	- HOUNDS OF BASKER.	370F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
QUICKJOY SV 202	190F
QUICKSHOT QS 123	170F
KONIX SPEEDKING	230F
TYPE AVION QS 151	450F
FIGHTER	430F
CARTE 2 PORTS QS 120	185F

CARTES SONORES

SOUNDMASTER+	490F
SOUNDMASTER II	1390F

NOUVEAUTES

THUNDERBOARD 750

PRO AUDIO SPECTRUM+ 1900

PRO AUDIO SPECTRUM 16 2400

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 45.22.29.23

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 54.20 - 75811 PARIS CEDEX 17

QTES J09	TITRES	PRIX
	FRAIS DE PORT (25 F) *Expédition colissimo*	
	TOTAL A REGLER	

NOM ____________

ADRESSE ____________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

TELEPHONE ____________ N° CLIENT (facultatif) ________

REGLEMENT : Je joins ❐ Chèque Bancaire ❐ CCP ❐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ❐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° ____________

Date d'expiration : …./…. Signature obligatoire :

MATERIEL DE JEUX : ❐ SUPER FAMICOM ❐ MEGADRIVE ❐ ATARI ❐1 MEGA ❐ AMIGA ❐1 MEGA ❐500 ❐500+ ❐600 ❐ PC et COMPATIBLES ❐XT ❐AT ❐3,5 ❐1,44 M ❐720 K ❐CGA ❐EGA ❐VGA ❐5,25 ❐1,2 M ❐360 K

ARCANA



Au temps jadis, lorsque nous n'étions tous que des larves dont le monde entier ignorait encore l'existence, il y avait un royaume (ohhhhh!). Ce royaume, ou plus exactement cette île, était divisée, meurtrie par une guerre incessante (ahhhh!). Cette guerre terrible était le fruit de six seigneurs, possédant chacun une partie de l'île mais voulant agrandir son territoire (ouhhh!). Au milieu de ces guerres intestines, il y eut, à Bizance, capitale du pays de Lexford, un meurtre. Le roi Wagnall fut tué, et très vite remplacé par Galneon un archimage peu scrupuleux. Au milieu de tous ces troubles, les deux filles du roi disparurent, elles aussi. Voilà dix ans que nul n'en a de nouvelles...

Voici donc la toile de fond de toute cette affaire. Et vous voici, vous, au milieu de tout cela. Qui êtes-vous? Un jeune homme au passé triste et mystérieux. Vos parents étaient les derniers dépositaires d'une puissante magie dont vous avez hérité. Vous seul possédez encore une carte de magie. L'un de vos anciens amis vous contacte. Il vous demande de faire un tour au temple voisin et vous confie la garde d'une jeune apprentie sorcière. Vous le voyez, tout cela est bien énigmatique. Le temps d'acheter un minimum d'équipement aux commerçants de votre cher et adoré village (scène se présentant pratiquement exactement comme dans Shinning in the Darkness sur Megadrive). Pour diriger votre équipe, une série d'instructions en bas de l'écran, apparaissant sur une simple pression du bouton A, et cela à n'importe quel moment : regarder, équipement, couleur de l'écran, carte, ordre de marche... autant de paramètres qu'il vous sera possible de modifier ou consulter. Une fois les premiers achats effectués, vous partez pour le temple. Là, changement radical de vue, puisque vous voilà face aux couloirs de cet énorme labyrinthe, le tout en 3D (il existe aussi des décors différents en extérieur, comme la forêt). Une fois encore, c'est du Shinning in the Darkness tout craché. Au fur et à mesure de l'exploration, la carte des lieux se composera. Dommage qu'il ne soit pas possible de la déplacer et que l'on ne puisse la voir que partiellement. Cet inconvénient rend la carte parfois inutilisable pour se repérer. Pour ce qui est des rencontres, et il y en a, elles se feront d'une manière aléatoire et sans prévenir. Les monstres apparaissent tout à coup devant vous. Particularité de ces monstres, ils apparaissent dans des cartes à jouer. C'est stupide, et en plus c'est laid. Ils sont, en outre, animés un strict minimum et ne font preuve d'aucune originalité. Dommage que les rencontres se fassent à un tel rythme! On ne respire plus, les combats se succèdent sans fin! Heureusement qu'ils sont aussi simples que complets dans leur gestion.

Usage de magie, défense, fuite, attaque sur un adversaire spécifique, usage de cartes magiques... tout y est.

Tout comme pour Shinning in the Darkness (la comparaison est totale) pour sauvegarder, il faut ressortir du labyrinthe et aller à l'auberge. Si c'est facile au début, ce n'est pas très drôle de devoir tout retraverser par la suite! Surtout qu'il faut refaire les combats! Apprenez au passage qu'il y a trois sauvegardes. Dès le début du jeu, des armes suffisamment puissantes et divers objets, comme des soins, ou un anneau de retour direct au village, vous permettront de prendre un bon départ. Le jeu n'est absolument pas difficile, mais il est long, mais long... Entre les combats et les retours au village, on ne s'en sort plus! Techniquement, la réalisation est honnête. Le scrolling est saccadé, comme toujours dans ce style de jeux (seul, à ma connaissance, Ultima Underword sur PC fait exception) et les monstres ne sont animés qu'un strict minimum. Hormis les monstres, il n'y a presque rien, deux ou trois trésors immobiles ne venant pas changer les choses. Au niveau son, bruitage et musique, il n'y a rien qui vaille la peine de se relever la nuit. Et les graphismes? Attention, voilà le coup de grâce : tout juste moyens. Il y a même du franchement mauvais; ainsi, la carte où les personnages se déplacent d'une quête à l'autre est particulièrement laide. Pour conclure avec la comparaison de ce jeu avec Shinning in the Darkness (MD), il faut avouer que le second est bien meilleur que le premier. Dans ce duel MD vs SN, la Megadrive gagne. Arcana est seulement ennuyeux.

T.S.R.





EDITEUR : HAI
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 19
SON : 12
ANIMATION : 14

18 / 09 / 93 : Mic Dax manque de mourir dans son appartement, étouffé par ses centaines de flippers devenus fous.

NES OPEN
TOURNAMENT GOLF



Depuis le temps que des simulations, ou jeux, de golf sortent sur console, il n'est plus nécessaire d'expliquer quoi que se soit sur ce sport qui, en France tout du moins, est aussi peu pratiqué dans la réalité, qu'il est adoré sur console. C'est aussi vrai que la Nes possède déjà la panoplie complète du petit golfeur avec des jeux d'inégale valeur, ces dits jeux n'ayant d'ailleurs jamais atteint des sommets. Alors, quoi de neuf avec le NES Open?

Premier point de détail, la présence de Mario. Rien à voir avec le sport en lui-même, bien sûr, mais Mario quelque part, c'est obligatoirement un jeu réussi, du moins extrêmement, fanatiquement soigné. Nintendo ne va tout de même pas massacrer sa mascotte. Et, une fois les trois parcours proposés par le jeu bouclés, il faut bien dire que l'impression de réussite se confirme. Tout d'abord, signalons la qualité (rare sur Nintendo) des graphismes. Il n'y a aucun jeu de golf sur cette console, mais aussi sur d'autres plus puissantes, qui puisse rivaliser. Une fois l'esthétique du jeu passée en revue, examinons un instant les entrailles de ce joujou. Premièrement les options de jeu sont complètes. On retrouve tous les classiques du genre, de la panoplie des clubs, en passant par le sens du vent ou la nature du terrain, dont il faut tenir compte, au relief du green. Secondo (terme que j'emprunte à Moulinex, merci!), la prise en main du jeu est parfaite. Faire un coup exact et précis se révèle laborieux dans les premiers temps car il faut des réflexes d'enfer (on avait prévenu Françoise S. la coke, ça tue les réflexes!) mais on prend vite le pli comme un vieux jean sous une pile de dictionnaires d'allemand. Troisièmement, ou tertio pour les latinistes, le jeu est accompagné d'une foule de détails sympas rendant la vie plus agréable (enfin... faut pas s'emballer!). Vous pourrez changer les noms de tous les concurrents des tournois, aller déposer votre argent à la banque, sauvegarder vos plus beaux coups ou encore vous entraîner sur un parcours, voire un trou spécifique! Ce n'est peut-être pas grand-chose, mais le fait de pouvoir individualiser sa cartouche la rend très sympa.

Le seul reproche que l'on puisse faire au Nes Open est en rapport avec ses bruitages et musiques. Mais par définition, le golf est un sport qui se joue dans le calme, alors, on peut aisément faire, sans bruits de fond sublimes. C'est vrai, des applaudissements délirants auraient été les bienvenus après un eagle ou un albatros, mais sachons de temps en temps rester simple... En somme le Nes Open est le meilleur jeu de golf sur Nintendo. Si vous ne devez en posséder qu'un, ce sera celui-là.

T.S.R.

NINTENDO
85%

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 15
SON : 11
ANIMATION : 16

27 / 09 / 93 : Linos parvient à se faire offrir 6 cafés dans la journée. Record battu.



Même si certains d'entre vous... Stop, on recommence. Même si la plus grande majorité d'entre vous commence a en avoir plus que ras le cake des Shoot'Em Ups, je vous demande quelques secondes, non, quelques minutes d'attention pour lire ce court exposé sur Thunder Force IV, vraiment, ce jeu en vaut la peine.

Déjà fasciné par la troisième partie de ce jeu de tir à scrolling horizontal (j'ouvre une parenthèse pour demander à l'un d'entre vous si il connaît Thunder Force tout court, et je ferme la parenthèse maintenant) qui fut l'une des plus grandes réussites sur Megadrive, les amateurs -et les autres aussi- n'ont qu'à bien se tenir car la suite vient tout juste de débarquer. Et bordel de Zeus, quelle suite. C'est tout simplement brillant. Plus encore qu'avec n'importe quel autre titre, plus encore qu'avec n'importe quel autre Shoot'Em Up, Thunderforce IV pousse les capacités techniques de la Megadrive dans ses derniers retranchements et l'on sait que ceux-ci peuvent être importants. Je disais donc que Thunder Force IV, apparemment programmé par la même équipe que Thunder Force III est magistral sur la seize bits de Sega. Même si le scénario est, encore une fois, très largement à revoir, mais d'une façon générale tous les scénarii de jeux sont à revoir, cette production n'est pas un jeu parmi les autres c'est le jeu culte (ou cela va le devenir) de cette machine. Quels que soient les niveaux, c'est grandiose. A propos de niveau, Thunder Force IV commence à peu près comme son prédécesseur. Après la page de présentation, un menu vous permet de choisir la mission, parmi les quatre présentes, avec laquelle vous désirez commencer les échauffourées. Entre la planète du gel, la planète des sables, et l'espace infini où les déchets des vaisseaux qui vous ont précédés dans l'aventure s'entre déchirent à l'écran, vous n'aurez que l'embarras du choix pour vous faire trucider la tête en deux temps trois mouvements. La principale critique que l'on peut faire sur la plupart des Shoot'Em Ups sur Megadrive, c'est qu'ils sont, en règle générale, bien souvent trop faciles. Avec Thunder Force III, on avait déjà connu l'enfer de la difficulté, ne vous affolez pas, Thunder Force IV est encore plus dur et balaise. Autant vous dire, que vous n'allez, de ce côté-là en tout cas, pas regretter cette acquisition. A tous les autres niveaux, de toute façon, vous ne pourrez aucunement regretter d'avoir cédé à la pression médiatique (nous) car à part quelques ralentissements de temps en temps lorsqu'il y a vraiment beaucoup de sprites à l'écran -ce qui est très souvent le cas-, Thunder Force IV est parfait. Et lorsque je dis parfait, c'est vraiment parfait. A tel point que l'on se croirait vraiment dans un jeu d'arcade, debout en face d'une borne. Les scrollings de chaque niveau sont d'une beauté affligeante, les sons sont incroyablement beaux et pètent comme des fous à chacun de vos tirs et à chacune des explosions des adversaires que vous dilapidez avec une vigueur bien naturelle. Les décors du fond sont d'une finesse exemplaire et je ne vous parle même pas de la maniabilité qui fera rougir de honte tous les autres programmeurs sur cette machine. Bien évidemment, au cours du jeu, vous pourrez récupérer des options de tir qui ne feront qu'accroître un peu plus votre fantastique puissance de feu. En appuyant sur le bouton C, vous pourrez utiliser chaque arme que vous avez gagnée à la sueur de votre front. Cette possibilité est très intéressante car elle permet à votre vaisseau de ne plus être complètement statique et, en fonction de l'ennemi, vous modulerez votre tir. Incroyablement rapide, fantastiquement beau, Thunder Force IV est, à mon sens, le Shoot'Em Up de référence sur Megadrive, un véritable petit joyau.

J'm DESTROY



PAUSE FREE WAY
HI. 513370
SC. 64700
LEFT 50%

MEGADRIVE 97%

EDITEUR : TECHNOSOFT
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 19
SON : 19
ANIMATION : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

18 / 09 / 93 : La solution de BAT passe dans Kilt.

THE FLINTSTONES

THE RESCUE OF DINO & HOPPY



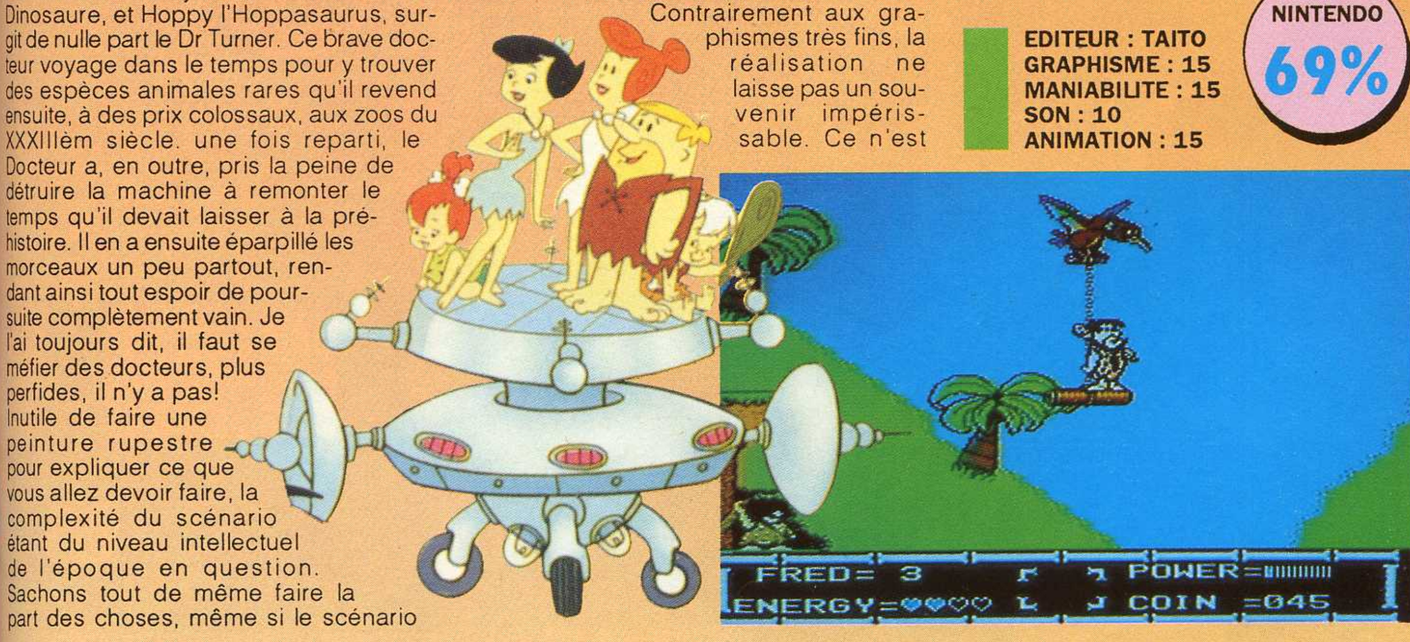
Nous voici de retour à la bonne vieille préhistoire. Après The Cavemen Ninja, c'est la célèbre famille Flinstone qui est à l'honneur avec un jeu de plates-formes de la plus pure des traditions.
La famille Flinstone doit surmonter un drame, une tragédie! Ce n'est plus Fred Flinstone, mais un héros cornélien qui va devoir résoudre cette masse de problèmes. Alors que le brave Fred, son match de rockby fini, sortait Dino le Dinosaure, et Hoppy l'Hoppasaurus, surgit de nulle part le Dr Turner. Ce brave docteur voyage dans le temps pour y trouver des espèces animales rares qu'il revend ensuite, à des prix colossaux, aux zoos du XXXIIIèm siècle. une fois reparti, le Docteur a, en outre, pris la peine de détruire la machine à remonter le temps qu'il devait laisser à la préhistoire. Il en a ensuite éparpillé les morceaux un peu partout, rendant ainsi tout espoir de poursuite complètement vain. Je l'ai toujours dit, il faut se méfier des docteurs, plus perfides, il n'y a pas!
Inutile de faire une peinture rupestre pour expliquer ce que vous allez devoir faire, la complexité du scénario étant du niveau intellectuel de l'époque en question. Sachons tout de même faire la part des choses, même si le scénario n'est, une fois encore, qu'un vil prétexte, il est là. A vous donc, dans la peau de Fred, de retrouver les pièces de la machine, pour aller au XXXIIIe siècle et retrouver Dino et Hoppy.
Comme je l'ai déjà dit plus haut, c'est un jeu de plates-formes on ne peut plus classique. Le but de la manoeuvre est simple : réussir deux ou trois sauts délicats, abattre au passage une poignée d'insignifiants ennemis et collecter, ça et là, les quelques bonus qui viendront vous rendre la vie plus agréable. Même si, dans la mode des derniers jeux Nintendo, les graphismes sont assez réussis (encore mieux que les Cavemen Ninja) l'action, parce qu'elle est ultra diluée, perd en intérêt. Rien de soutenu, il ne s'agit que d'une succession plus ou moins lente d'embûches du genre homme caché vous tirant dessus, saut qu'il faut réussir au millimètre... on se fait prendre peut-être une fois, mais certainement pas deux!
Contrairement aux graphismes très fins, la réalisation ne laisse pas un souvenir impérissable. Ce n'est même pas exécrable, c'est tout juste insignifiant. Vous me direz que les bruits et les musiques ne suffisent pas à faire d'un jeu un navet de première. D'ailleurs, on doit bien reconnaître que l'animation et la maniabilité rivalisent d'excellence et de précision. Mais pourtant, le jeu ne suscite aucune espèce d'intérêt. Même les parties de basket-ball, réalisées en one-on-one, et destinées à vous faire gagner des bonus, ne relèvent pas l'intérêt. C'est une goutte d'originalité perdue dans une mer de banalité.
Bien sûr, si vous débarquez dans l'univers de la Nintendo, il y a de fortes chances pour que vous soyez emballés, sinon, laissez tomber.

T.S.R.



NINTENDO
69%

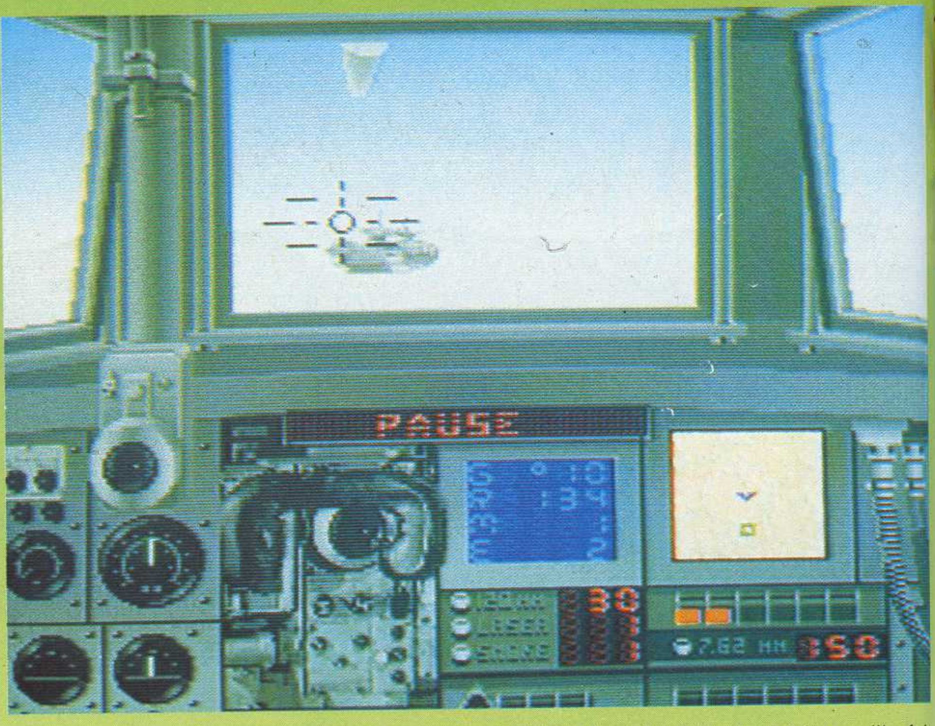
EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 15
SON : 10
ANIMATION : 15



05 / 09 / 93 : Les locaux d'Atari France brûlent. Décidément, ça devient une manie.

SUPER BATTLETANK

WAR IN THE GULF

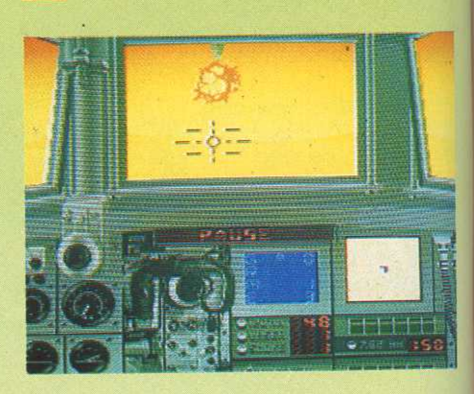


Mes amis, j'ai une mauvaise, très mauvaise nouvelle à vous annoncer: la guerre est déclarée. Non, pas la guerre comme vous pouvez la suivre en direct à la télé, non pas celle là. Je vous parle de la vraie guerre, celle au coeur de laquelle vous allez être plongé.
Eh oui, faut bien qu'on se mouille de temps en temps, sinon à quoi cela servirait que des milliers de personnes bossent dans des entreprises d'armement. Votre job à vous c'est militaire de carrière. Non pas derrière un bureau (comme je le suis actuellement), mais bel est un bien dans la cabine de pilote d'un char d'assaut, un M1A1 Abrams Battletank pour être précis. Autant vous dire que vous ne serez pas là pour cueillir des pâquerettes et pour goûter les joies des oasis. Ah oui, voilà, on y arrive enfin. Super Battletank est une retranscription de Gary Kitchen de ce qui c'est réellement passé il y a deux ans dans un certain pays coincé entre l'Arabie Saoudite et l'Iran.
Après un briefing du commandant des forces alliées, votre mission vous est enfin dévoilée. Vous avez dix missions à effectuer, la difficulté croissant, évidemment, à chaque nouvelle mission. Les deux ou trois premières seront pour un militaire comme vous, une véritable partie de plaisir. Ce n'est qu'après que les choses se corseront davantage. A partir de la mission trois, tout devient même très grave, car il ne faudra pas seulement vous contenter de détruire deux ou trois chars ennemis perdus dans le désert, mais carrément attaquer des usines entières de produits chimiques (les irakiens sont les rois du chimique), des rampes de lancement de missiles Scuds, des hélicoptères de fabrication soviétique, bref la totale. Tout seul dans votre petit char bien ridicule, vous vous rendrez vite compte que tout cela ne sera pas finalement une partie de plaisir et que la résistance ennemie sera rude et intense.
Pour vous aider à vous déplacer dans ce désert de merde, une carte pourra, à chaque instant, être inscrite à l'écran. Indiquant les emplacements de l'armée ennemie ainsi que vos propres bases, elle sera votre meilleure amie durant les quelques heures que vous passerez avec Super Battletank. Au niveau des armes, votre char assure plutôt bien. Quatre types d'armes sont en effet à votre disposition. Entre les mitraillettes 7,62 mm pour les courtes distances, les canons de 120 mm pour les ennemis situés un peu plus loin, les missiles du type Fire And Forget très redoutables, vous êtes prêt pour la guerre de votre vie. D'autant plus qu'Absolute a réellement mis le paquet au niveau de l'environnement ludique de ce titre. Les graphismes, en général digitalisés, font réellement réel... ils font vrais quoi! Le tank que vous dirigez se déplace avec aisance et se contrôle parfaitement avec les boutons du joypad de la Super Nes. Un petit peu moins performant au niveau sonore, -le bruit d'un tank ce n'est pas vraiment ce qu'il y a de plus mélodieux au monde-, Super Battletank a cependant un gros défaut, un énorme défaut même. Il est impossible de sauver une partie. Eh ouais, c'est vraiment un truc que personnellement je n'arrive pas à comprendre. A quoi donc Gary Kitchen (Gary cuisine c'est rigolo) a pensé lorsqu'il a fait ce jeu? Il devait être bourré, car vraiment je ne vois pas de réponse. Enfin, mis à part ce défaut de taille, Super Battletank reste tout de même un jeu d'une excellente qualité qui satisfera tous ceux qui en ont plus que marre "des boums prend ça dans la gueule".

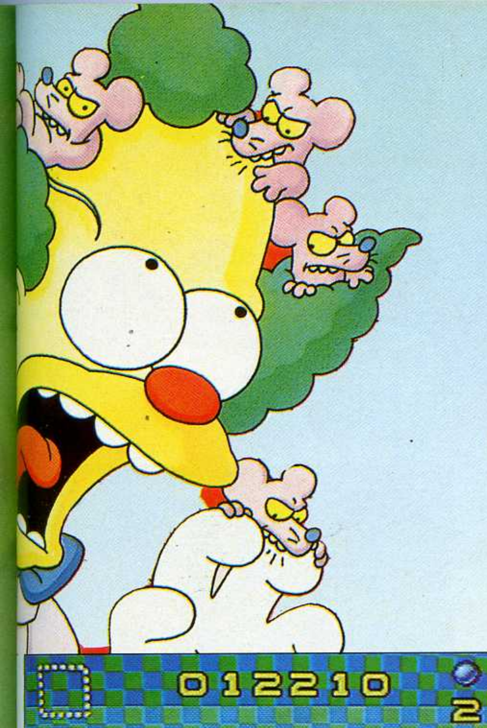
J'm DESTROY



EDITEUR : ABSOLUTE ENTERTAINMENT
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 15
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



07 / 09 / 93 : Tonio demande à avoir moins de boulot.



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Tiens, Krusty Fun House! Cela ne vous dit pas quelque chose? Eh oui, vous avez vu juste, vous avez visé dans le mille, vous l'avez touché en pleine poitrine. Krusty Fun House est bien la conversion de Super Krusty Fun House de la Super Famicom. A ce propos, on dirait bien qu'Acclaim veuille mettre le paquet en sortant leurs titres sur deux formats différents en même temps. C'est cool, c'est une bonne initiative, ce n'est pas moi qui m'en plaindrais. Cela dit, quelque part, c'est tout de même assez galère, puisque du coup, je risque fort de me répéter tant les deux versions (celle de la Super Famicom et celle de la Megadrive) sont proches. Prenons le risque.
Krusty, c'est donc le bozo des Simpsons, sa passion à cet homme-là c'est la chasse aux rats. Et justement, cela tombe bien, la maison de Bart (Simpson) est infestée de ces sales petites vermines qui prennent la tête à tout le monde. Armé que de votre intelligence et de quelques boules pour niquer les serpents et autres calamités du style, Krusty devra parfaitement manœuvrer. Son but est de diriger les rats de sorte qu'ils aillent tout droit vers l'un des quatre membres de la famille, lesquels les attendront de pied ferme et surtout aux commandes d'une zigouillatrice à rats qui les transformera une fois rentrés dans la machine en un véritable pâté de rat (que je vous déconseille fortement à l'usage).
Tout comme la version Super Famicom, Krusty Fun House sur Megadrive est excellent. Le principe de déplacer des blocs de pierre pour faire changer son chemin au rat (s'il n'est pas nouveau, puisqu'inspiré par Lemmings) est parfaitement mis à propos dans cette production. Les sprites sont colorés, tout bouge comme dans un rêve, j'exagère un petit peu, mais c'est pour vous dire que ça bouge bien. Graphiquement pas très très recherché, Krusty est dans une bonne moyenne. Très intéressant à jouer et surtout pas aussi facile que la grande majorité des jeux sur cette machine, Krusty est un jeu auquel vous pouvez penser.

J'm DESTROY

EDITEUR : ACCLAIM
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 17
MEGADRIVE US

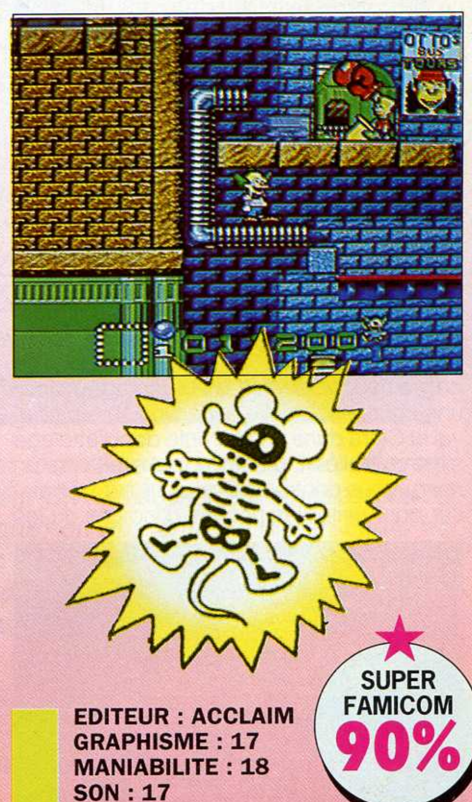


KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Voilà un titre qui a l'odeur d'un jeu de plates-formes, qui a la forme d'un jeu de plates-formes, mais qui n'est pas un jeu de plates-formes.
Krusty, c'est le nom du clown dans le dessin animé des Simpsons. Son boulot à lui, c'est l'élimination, l'extermination radicale des rats, des souris et de tous les rongeurs daubiques qui empestent d'une façon générale les maisons. Figurez-vous justement que la maison des Simpsons en est pleine, ce qui les met dans une rage folle. Dans la peau du clown pourfendeurs de cafards et autres détritus à pattes du genre, vous voilà ready pour l'anéantissement complet de la race. Et des races comme celles-là, mieux vaut les exterminer tout de suite.
Pour vous aider dans votre tâche, les quatre membres de la famille de la famille seront là. Votre job à vous consiste juste à commander et à diriger les rats, jusqu'à la machine qui les éclatera en mille morceaux (heureusement que la scène finale n'est pas très détaillée, sinon on imaginera les hauts-le-cœur des personnes sensibles).
Le jeu en lui-même se déroule suivant un scrolling multi-directionnel. Pour guider les rats, le clown peut soulever des briques et les transporter aux endroits statégiques de la maison. Ah oui, je ne vous l'avais pas dit, mais dans l'âme le rat est un être con, borné et stupide. Alors que les Lemmings sont plutôt sympas, le rat, lui, est vil et carrément moche. Si je vous parle des Lemmings, c'est que Super Krusty Fun House y ressemble dans le principe comme deux gouttes d'eau (Note Du Correcteur A Psygnosis: il s'agit juste d'une appréciation de l'auteur, qui ne constitue en aucun cas une preuve dans un éventuel procès à Acclaim). Moins complexe, certes, dans le nombre de mouvements et dans le nombre d'options, Krusty est un excellent titre. L'action est speed et hilarante. Un bon jeu original et tout, et tout...



J'm DESTROY



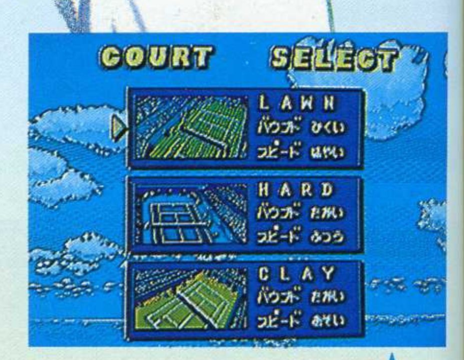
EDITEUR : ACCLAIM
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

08 / 09 / 25 : Naissance de Peter Sellers.

GRAND SLAM

Enfin, il était temps, Grand Slam est la première simulation de Tennis sur Megadrive. On serait en droit de se demander pourquoi cela a été si long, mais on ne se le demandera pas, puisque nous n'avons pas la réponse. Enfin, je ne l'ai pas.
Avec un entraînement acharné, avec tous les plus grands professeurs du monde, vous voilà fin prêt pour affronter sur un court les joueurs les plus cotés de la profession. Des as de la raquette, des rois du lob, des vedettes du coup droit, tels seront vos adversaires dans cette simulation. Déjà disponible sur NEC et sur Super Famicom, malheureusement pour les possesseurs de Megadrive, j'ai le triste devoir de leur annoncer que cette simulation est la moins bonne de toutes et de loin.
Si les graphismes sont d'une qualité toute proche de celle des autres réalisations du même domaine, par contre la maniabilité est toute différente.
Et nous le savons, la maniabilité dans un jeu de la sorte et primordiale voir quasiment essentielle. Et pauvres de nous, mégadriviens, la maniabilité est déplorable. De rage bien souvent on jettera son joypad agacés que l'on sera par le manque de vitesse du joueur.
Même si avec l'habitude et l'entraînement une certaine rapidité dans les déplacements s'acquiert, elle ne sera pas suffisante pour rattraper toutes les balles que pourra vous balancer votre adversaire. Sur terre battue, sur ciment, ou sur gazon, partout à travers le monde, on retrouvera le même problème. Si dans le change on peut choisir plus ou moins la trajectoire de la balle, celle-ci n'est pas aussi précise qu'un Final Match Tennis sur PC Engine par exemple. On regrettera aussi l'impossibilité de jouer en double, à quatre en même temps. Même si la Megadrive ne peut accepter à l'heure actuelle quatre joypads, on s'en fout. Les auteurs auraient du penser à cette possibilité. Peut-être suis-je un peu méchant avec Grand Slam, mais ma déception est grande; nous terminerons donc avec une note optimiste, car même avec ces défauts, lorsqu'on commence à jouer à Grand Slam, on n'a pas envie de s'arrêter de si tôt!

J'm DESTROY



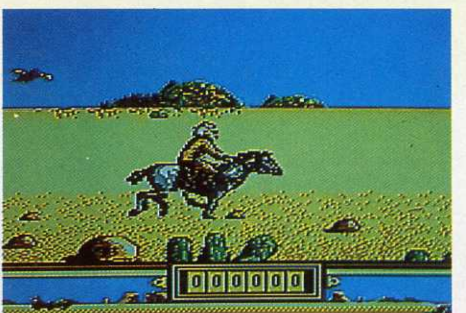
MEGADRIVE 78%

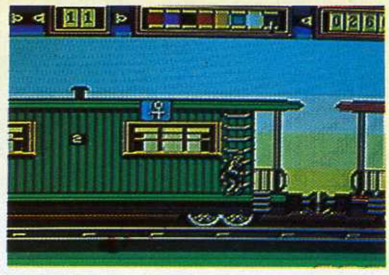
EDITEUR : TELENET
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 12
SON : 14
ANIMATION : 15
MEGADRIVE JAPONAISE
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Vous rappelez-vous de la daube du siècle sur Megadrive qui s'appelait Back to the future III? Eh bien, voici la même sur Master System! Dans le genre "on ne va pas trop se fouler, de toutes façons, le jeu est sûr de marcher vu qu'il traite de la série hyper connue des "Retour vers le futur", on ne fait pas mieux! Mais là je dis stop, il n'y pas de raison que les lecteurs de Joystick se fassent rouler dans la farine. J'avertis donc haut et fort tout le monde: n'achetez pas ce jeu avant d'y avoir bien joué pour être sûr de ne pas jeter la cartouche à la poubelle après une heure de jeu emmerdante, au possible! On retrouve, comme dans le film du même nom, Marty, Clara et Doc qui se trouvent cette fois au far-west des années 1855 aux Etats-Unis. En fait, c'est une fois de plus à cause de doc que Marty doit retourner dans le passé pour aider celui-ci. Le jeu débute par une course poursuite entre Doc sur un cheval et Clara dans une carriole dont l'attelage s'est emballé et qui fonce tout droit vers un ravin. Vous contrôlez Doc qui peut se baisser pour éviter les haches d'indiens ou les rochers, faire sauter le cheval au-dessus des obstacles et ramasser des bonus, le tout en même temps. Cette séquence est véritablement difficile malgré le fait que les objets soient toujours placés aux mêmes endroits (on prend l'habitude) car il faut un bon timing et surtout une bonne coordination dans les différents gestes effectués. Cette première séquence se déroule en scrolling horizontal et en vue de profil. Il faudra ensuite faire progresser Marty au beau milieu d'une bataille de rue à coups d'assiettes volantes! La scène est alors vue en 3D isométrique de 3/4 avec des brigands qui vous canardent sans vergogne. Après un petit tour dans une baraque foraine de tir, Marty devra sauter de wagon en wagon sur un train lancé à pleine vitesse. Le but de cette dernière scène est d'atteindre la locomotive afin d'accélérer le plus possible en vue de pousser la voiture à voyager dans le temps de Doc qui se trouve poussée à l'avant de la loco.
Une musique niaise, des graphismes laids, une maniabilité à revoir lors de certaines scènes, un dosage raté de la difficulté, une durée de vie faible: que dire de plus! Je suis peut-être un peu sévère quant aux graphismes qui tiennent tout de même la route mais comme le tout reste nul, cela nuit à certains détails intéressants de ce graphisme justement, et des animations qui restent fluides.
On aurait pu avoir un grand jeu éclectique avec tout plein de phases différentes, intéressantes et ludiques. On se retrouve en présence d'un petit jeu sous prétexte de convertir sur console un grand film. Désolé, ça ne peut pas marcher à tous les coups de pondre des merdes portant le nom d'un grand film, la licence n'est pas tout. Bon, je me calme et retourne jouer à Terminator sur Master System!

J'm DESTROY

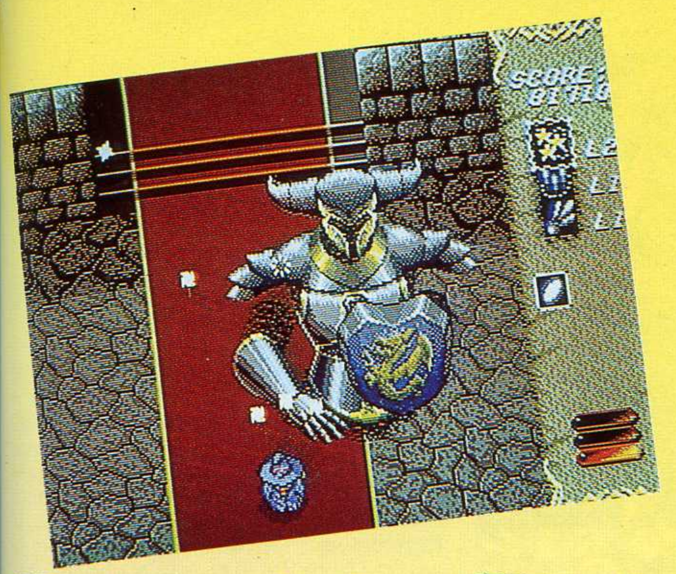






EDITEUR : IMAGE WORKS
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 11
SON : 13
ANIMATION : 13

10 / 09 / 1977 : Dernière exécution capitale en France. Bavures mises à part.





Sous ce nom quelque peu étrange se cache en fait un véritable petit jeu de tir, hyper sympa et très dynamique. Je me dispenserai de vous conter l'histoire, car d'une part toute la notice est en Japonais et d'autre part elle n'a qu'une importance très relative compte tenu de la nature du jeu.

Dans Twinkle Tale vous dirigez donc une sorte de petite sorcière, avec un petit balai tout droit sorti dont ne sait quel conte de fée et qui doit sur son passage dilapider tous les vermisseaux de pacotille et tous les affreux qui se présenteront à elle. La bougresse aura du taff car des asticots de toutes sortes et des pourritures malsaines viendront lui faire quelques politesses qu'elle ne sera pas prête d'oublier. Et encore, s'il n'y avait qu'eux pour planter la zone, ça serait encore cool, mais le décor qui défile, suivant un scrolling multi-directionnel, s'y met lui aussi. Dès les premiers hectomètres de votre course vers la victoire et vers la gloire, des dizaines de rochers se mettent en branle et foncent vers vous comme dans les plus grands moment d'avalanche (le film). Pour vous débarrasser de toutes ces saloperies, vous pourrez bien évidemment les esquiver, mais également leur tirer dessus à grand coups de rayons lasers ou autre. Sur votre route, vous trouverez des options qui vous permettront d'embellir votre armement en tirs spéciaux qui fuseront de toutes parts.

Sans être un très grand jeu, Twinkle Tale est loin d'être mauvais. Certes, nous ne sommes pas là face à l'une des plus grosses super productions sur Megadrive, mais il n'en demeure pas moins que tout dans ce titre reste dans une moyenne que je qualifierai de moyenne élevée. Les animations sont riches, les explosions sympathiques et les musiques très agréables à entendre. Le fait de pouvoir se déplacer dans toutes les directions est également un avantage que l'on a pas vraiment l'habitude de voir dans les jeu de ce calibre. Bien réalisé, Twinkle Tale est un jeu sympa que je vous recommande, si les Shoot'Em Ups guerriers vous agacent et vous stressent.

J'mDESTROY

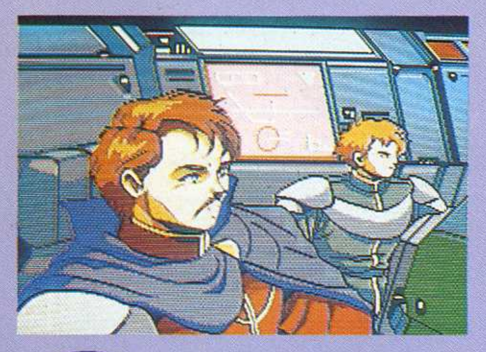
EDITEUR : TOYO
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 18
SON : 16
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN
MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE
79%

19 / 09 / 93 : Il y a des embouteillages dans Paris.

GLEYLANCER





Sur chaque machine, il existe des titres qui marquent. Dans les Shoot'Em Up et sur Megadrive, des jeux comme Gynoug, Hellfire et Thunder Force III sont désormais passés à la postérité et servent de références. Gleylancer est la bonne surprise du mois. Même si son concept est loin, très loin serait même plus exact, d'être original ses qualités intrinsèques lui permettent de venir chatouiller les plus grands dans le domaine.
Alors, alors, ça commence plutôt bien. Allons donc un peu plus loin, un peu plus profondément au coeur de ce qui nous intéresse vraiment, au coeur de ce qui nous passionne, là où ça fait du bien lorsque c'est béton.
Vous le savez maintenant, Gleylancer est un jeu de tir à scrolling vertical sur plusieurs niveaux qui agressent littéralement les yeux et les réflexes des joueurs. A chaque instant, un truc nouveau se produit à l'écran. Tout bouge, tout se déplace, tout fonce, tout carbure à mille à l'heure. Cette vitesse est accentuée par un scrolling du tonnerre de Dieu le père, qui speede comme un fou tout au long du jeu. Votre vaisseau spatial se déplace avec aisance et répond à la perfection aux diverses commandes que vous pouvez lui transmettre. S'il est vrai que les premiers niveaux sont assez simples à franchir, à partir du quatrième stage, je vous souhaite beaucoup de courage.
Au cours de ce niveau, vous devrez zigzaguer comme une bête, non seulement entre les tirs ennemis qui grouillent de partout, mais également entre des murs que le scrolling horizontal laissera apparaître. Pour parfaitement aborder ces différents niveaux, il faut avoir en sa possession l'arme adéquate.
Dès le départ, vous avez le choix entre tout une tripotée de rayons laser et de bombes plasmiques à partition. Un petit conseil, à chaque nouvelle partie, je vous recommande très vivement de choisir une nouvelle arme au départ, histoire de sentir et savoir celle qui vous conviendra le mieux et avec laquelle vous serez le plus à l'aise. Assez original sous certains aspects, le quatrième niveau, par exemple, est un modèle du genre en ce qui concerne l'intérêt.
Engagé, on ne peut plus reculer, on ne peut plus céder, il faut vaincre pour en voir le bout, pour en découvrir la fin. Si au départ, c'est la curiosité de découvrir de nouveaux ennemis et de nouveaux paysages qui anime votre passion. Après quelques niveaux, emporté que vous êtes par la rage de vaincre, vous ne vous intéressez plus qu'à une seule et unique chose, massacrer tout ce qui bouge et se déplace à l'écran. La principale force de Gleylancer c'est la puissance qu'il dégage. Une fois prisonnier d'une partie, on ne peut se dégager, on ne peut retirer ses mains du joypad, c'est beau, c'est fort, c'est grand. Programmé par NCS qui nous avait également régalé avec Hellfire, un autre très grand jeu de tir sur Megadrive, Gleylancer captive le joueur. D'une réalisation splendide, les scrollings sont beaux, les graphismes des vaisseaux ennemis ainsi que celui de votre propre croiseur sont fins; ce Shoot'Em Up est un modèle du genre. Aussi, faudra-t-il attendre Thunder Force IV qui devrait également être testé dans ce numéro. Le combat risque d'être aussi difficile que celui d'un championnat de poids lourd en boxe.

J'm DESTROY

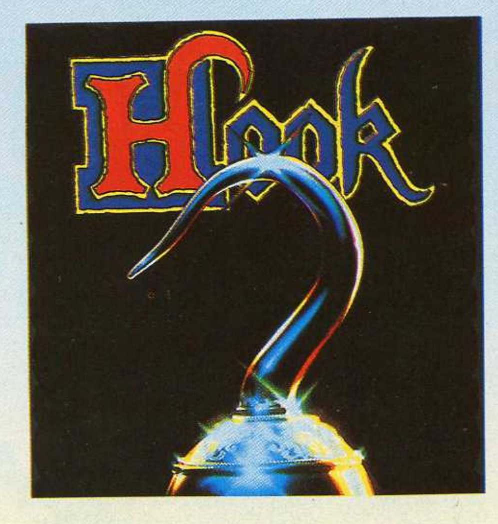
EDITEUR : NCS
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 17
MEGADRIVE JAPONAISE
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE
89%



20 / 09 / 32 : Naissance de Sophia Loren.

Après de nombreux exploits, Peter Pan ne voulait plus entendre de violence et de haine. Tranquille, pénard, presque accoudé au comptoir d'un café de la banlieue de son patelin, il était à mille lieues de penser que l'un de ses ennemis le plus mortel, le Capitaine Crochet lui en voudrait encore. Et pourtant, telle est la triste réalité. Pour à nouveau affronter Peter Pan, le Capitaine Crochet a mis au point un plan qui ferait littéralement tomber, raide, mort, par terre, Machiavel en personne. En enlevant les enfants de Peter, qui lui, se la coulait douce, et en les emmenant dans le Neverlands, le pays de Crochet (Hook en Anglais), l'infâme capitaine savait ce qu'il faisait, obligeant ainsi Peter à "bouger" pour les récupérer. C'est ce qui arriva. Vous jouez le rôle de Peter Pan. Armé de sa dague magique, vous arpentez les contrées lointaines du Neverlands. Comme vous êtes sur le territoire de l'ennemi, ne vous attendez pas à beaucoup de privilège et de respect. D'une façon générale, toutes les créatures que vous rencontrerez seront néfastes à votre épanouissement et le meilleur moyen à votre disposition sera encore de les anéantir. En parcourant la demi-douzaine de niveaux, vous visiterez pas mal de lieux magiques qui, d'une part vous émerveilleront, mais également vous terroriseront. Ce n'est qu'à la fin de l'aventure que vous lutterez contre le Capitaine et rendrez la liberté à vos enfants.







Tout au long du jeu, on remarquera une très grande qualité graphique des paysages traversés, que cela soit dans la forêt, dans les cavernes, ou partout ailleurs, un soin tout particulier est à porter au crédit des programmeurs. Si les graphismes sont bons, l'animation est, elle aussi, loin d'être ridicule. Dans ce domaine, un petit reproche cependant, l'ensemble du jeu est lent et du coup, on ne s'éclate pas vraiment autant qu'on le devrait. Doté de bonnes musiques et d'excellents bruitages, Hook navrera le joueur de plates-formes pur et dur qui, sur bien des points, trouvera ce jeu, une fois de plus, trop facile. Trois heures ont suffi pour le terminer, ce qui n'est pas très agréable. Un bon jeu tout de même.

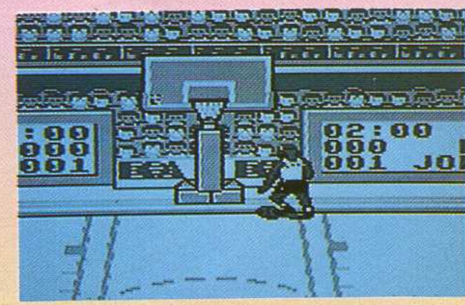
J'm DESTROY

SUPER FAMICOM
81%

EDITEUR : SONY
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 16
SON : 17
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

JORDAN VS BIRD ONE ON ONE™

Vous qui avez tous suivi les JO de Barcelone, vous êtes maintenant au courant que les américains sont les rois du basket avec leur équipe composée des meilleurs joueurs américains, le Dream Team. Et comme par hasard, un certain Michael Jordan et un autre Larry Bird évoluaient dans cette équipe américaine de rêve. Nos deux héros bicolores (le premier est noir, l'autre blanc!) sont les personnages principaux de cette adaptation Game Boy du grand succès sur Megadrive d'Electronic Arts qu'est Jordan Vs Bird. Michael Jordan est plus apprécié par le public pour ses smashs destructeurs alors que Larry Bird est plutôt spécialisé dans les tirs de loin. Ne vous trompez pas avec ce jeu: il ne s'agit pas d'une simulation de vrai match à 5 contre 5 (five on five) mais plutôt d'un entraînement basé sur trois épreuves. Le One on One vous met l'un contre l'autre sur la raquette (partie placée sous le panier) jusqu'à ce que l'un des deux réussisse un panier. Vous choisissez l'entraînement, les matchs en quatre manches paramétrables ou encore les matchs non limités par le temps mais dont la victoire est donnée au premier qui atteint 11 ou 15 points. Après avoir choisi qui de Bird ou de Jordan vous contrôlerez, le One on One commence. La vue est en 3D de trois quarts et les joueurs évoluent dans la zone située sous le panier. Mais Jordan Vs Bird propose aussi le Slam Dunk de Jordan (une épreuve de figures au panier avec smash) et le 3-points de Bird qui teste la faculté à réussir des tirs à trois points, c'est-à-dire des tirs hors de la raquette. Cette simulation d'Electronic Arts m'a déçu pour deux raisons: primo, il ne s'agit, en fait, que d'entraînement (je n'aime pas les One on One!) et secundo, la réalisation n'est pas à la hauteur avec des problèmes de maniabilité. Peut-être est-ce dû à la Game Boy, toujours est-il que le plaisir ludique n'est pas toujours au rendez-vous. Un jeu moyen donc, surtout lorsqu'on le compare à All-star challenge 2, bien plus complet et rigolo.



Olivier



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 13
SON : 12
ANIMATION : 14

03 / 09 / 1791 : Instauration très provisoire d'une monarchie constitutionnelle en France.

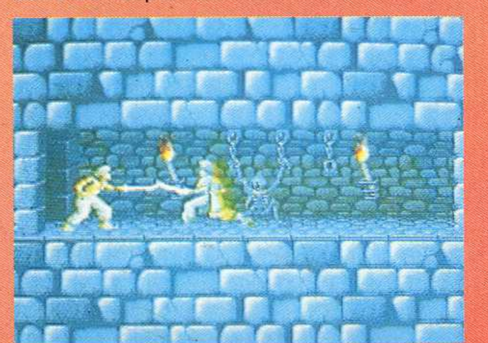
Prince of Persia

Prince Of Persia est l'un des meilleurs titres de ces derniers mois sur console. Converti sur pratiquement toutes les machines, de la Gameboy à la Master System en passant par le CD Rom de la PC Engine, c'est l'un des jeux les plus en vogue du moment.
Dans la peau d'un jeune et charmant aventurier, vous partez à la reconquête du coeur de votre jeune fiancée, emportée et emprisonnée par un ignoble tyran, sultan de surcroît. Ce salopard, il n'y a pas d'autres mots pour qualifier cet enfoiré notoire, maintient donc captive la seconde moitié de votre coeur. Cloîtrée dans une pièce de deux mètres carrés, la femme de vos rêves,



n'attend plus qu'une seule chose; votre venue et sa libération. Enfin, seulement, vous pourrez vivre d'amour et d'eau fraîche, penser à une vie de couple et aux prénoms des enfants à venir.
Jeté en prison par le sultan, vous n'êtes pas non plus dans une situation très agréable. Torturé, fouetté par vos geôliers, l'introduction du jeu en forme de petit dessin animé vous place parfaitement dans l'ambiance de souffrance dans laquelle vous conduit Prince Of Persia.
Après vous être échappé des griffes de vos ennemis, vous n'aurez plus que deux heures pour venir au secours de la belle enfant.
La version Super Faims de Prince Of Persia est, dans son contenu en tout cas, semblable à celle que l'on connaît sur les autres machines. On y retrouve ainsi tous les pièges et tous les dangers qui ont fait de ce jeu la célébrité qu'il est devenu. Entre les passerelles qui crouleront sous l'effet de votre poids, les grilles qui se refermeront sur votre passage, les passages secrets et les gouffres gigantesques qui vous serviront de tombe si vous y tombez, votre job ne sera pas de tout repos. Avant toute chose et surtout avant de libérer l'amour de votre vie (du moins c'est ce que vous croyez), il faudra découvrir l'endroit où se cache le sabre. Avec lui, vous pourrez combattre les ennemis qui se dresseront sur votre route. En les menaçant, en les provoquant en duel et en les massacrant de toute votre rage, vous pourrez progresser encore un peu plus et découvrir des passages permettant d'atteindre votre but plus rapidement.
Bien que Prince Of Persia n'utilise en aucune façon les capacités extraordinaires de la Super Faims en matière de rotation et de zoom, cette réalisation de NCS est une véritable petite merveille qui aurait pu être la septième du monde, si elle n'existait pas déjà. Les graphismes sont effectivement d'une beauté étonnante. Je vous conseille particulièrement de jeter un regard sur le niveau des grottes, là où se trouve l'épée qu'il vous faudra obtenir. C'est sidérant. Par rapport aux autres versions, Prince Of Persia est également plus riche car le nombre de niveaux et la qualité de ceux-ci ont très largement été augmentés (vingt pour cette version). La musique, particulièrement soignée et bien adaptée au style du jeu, change tous les trois niveaux pour notre plus grande satisfaction. Et puis, gardons le meilleur pour la fin. Le meilleur c'est l'animation. En effet, que ce soit pour les adversaires ou pour le personnage principal que vous dirigez, elle est d'un degré de réalisme poussé à l'extrême. En exagérant un tout petit poil, mais vraiment à peine, on a franchement l'impression d'être devant un petit film. Vous vous déplacez avec une aisance remarquable. Lorsque vous sautez, vous vous accroupissez, lorsque vous tombez et vous rattrapez, c'est l'extase la plus complète. Etonnant à tout point de vue, Prince Of Persia est un jeu riche, très riche qui vous fera passer la rentrée avec un peu plus de joie qu'à l'habitude.

J'm DESTROY



EDITEUR : NCS
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 19
SON : 18
ANIMATION : 19
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER FAMICOM 95%

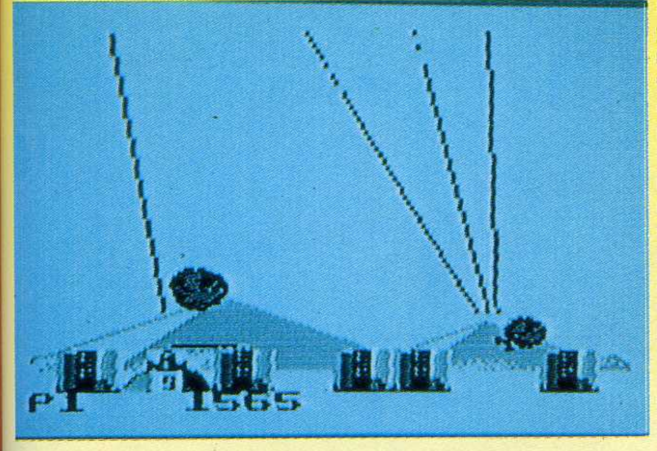
17 / 09 / 93 : Une bombe explose en Corse.



MISSILE COMMAND

Ce jeu voit ses origines lointaines (1981) remonter jusqu'aux machines d'arcade qui possédaient ce fabuleux petit outil qu'était le track-ball. Mais de quoi s'agit-il donc? D'une petite boule coincée dans une cavité qui lui permettait de tourner sur elle-même et de guider un vaisseau, un personnage, des tirs ou autre à l'écran. Ce gadget remplaçait la manette de direction. Missile command est l'un des premiers jeux à avoir utilisé le track-ball. Le but de ce jeu de tir est de protéger une série de 16 bases situées dans des villes connues. Chaque niveau est donc constitué d'une vue de profil de l'action qui nous montre la base à défendre située en bas de l'écran et la pluie de missiles ennemis tombant sur celle-ci. Chaque missile est prétexte à une ligne droite qui traverse l'écran pour toucher la ville attaquée. Si vous voulez empêcher cela (c'est votre mission, vous n'avez pas vraiment à discuter), vous disposez de trois tourelles protégeant la ville qui peuvent envoyer des missiles d'interception. Vous déplacez alors un viseur à l'écran grâce aux curseurs et tirez les missiles en appuyant sur le bouton. Attention!, il faut anticiper sur le déplacement des missiles ennemis si vous voulez avoir une chance de toucher ceux-ci (c'est votre mission, et blabla, et blabla). Un jeu qui ne tue pas vraiment par son graphisme et ses animations, ceci étant dû au fait qu'il s'agit de la conversion d'un jeu appartenant à la préhistoire des jeux vidéos. Mais un petit charme se détache malgré tout sans pour autant suffire à acheter la cartouche les yeux fermés.

Olivier



POUR NOSTALIQUES **90%**

GAME BOY POUR LES AUTRES **62%**

EDITEUR : ACCOLADE
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 14
SON : 14
ANIMATION : 12

ASTEROIDS

Accolade nous la joue oldies but goodies en sortant cette antiquité du jeu vidéo. Je parle d'antiquité car le jeu original sur bornes d'arcade date de 1979, eh oui! On en prend un coup au moral pour les plus vieux d'entre nous!

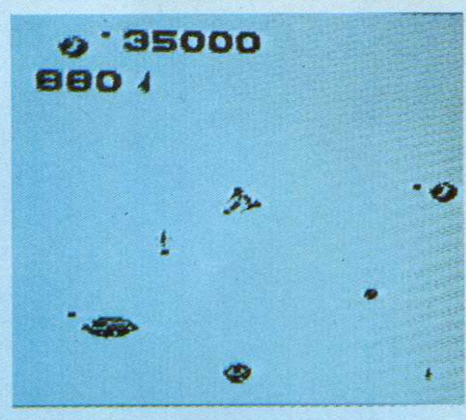
Le principe du jeu est hyper simple et son style dépouillé rappelle l'époque héroïque où l'on glissait une toute petite pièce d'un franc dans les grosses machines pour jouer à un jeu aux graphismes "fil de fer" et aux couleurs monochromes. Certes, le jeu était ressorti il y a quelques années dans une version remaniée avec des couleurs (cela s'appelait Blastéroids) mais c'est à la version antique qu'on a droit sur Game Boy.

Le principe consiste à éviter de se prendre un astéroïde sur le coin de la tronche en bougeant et en tirant des coups de laser un peu partout autour de soi!

Le jeu se déroule en vue de dessus et votre petit vaisseau triangulaire se trouve au milieu de l'écran au début du jeu. Plongé au beau milieu d'un champ d'astéroïdes de grandes tailles qui traversent l'écran aléatoirement, le vaisseau peut tourner sur lui-même en tirant ainsi dans toutes les directions. Il est aussi capable d'avancer en ligne droite ce qui, en combinant ceci et la rotation, permet d'aller dans toutes les directions. On peut enfin faire disparaître le vaisseau pendant quelques secondes en hyper-espace. Mais attention! Il réapparaîtra n'importe où! Ne vous attendez pas à de beaux graphismes, au contraire. Ceux-ci sont à l'image de la version originale: dépouillés à mort!

Le reste tient la route mais ne constitue vraiment pas un jeu génial. A ne conseiller qu'à ceux qui connaissent.

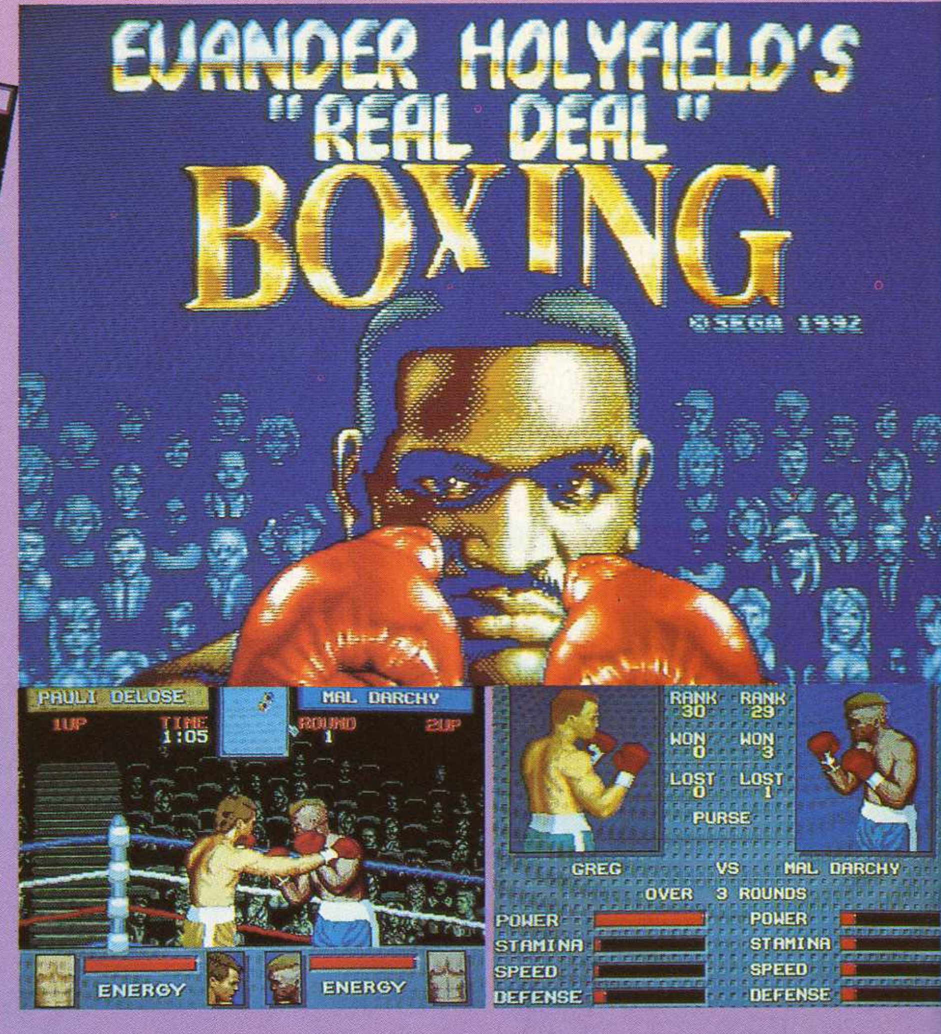
Olivier





EDITEUR : ACCOLADE
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 15
SON : 13
ANIMATION : 11





Tiens, cela faisait un bon bout de temps que l'on n'avait pas vu sur Megadrive une simulation de boxe américaine, avec les dentiers qui fusent de partout et le sang qui gicle au moindre coup un peu violent. Heureusement, Sega est là pour nous faire redécouvrir les joies de ce sport violent, où, en général, les plus forts sont les vainqueurs. Avant de vous coucher, ce soir, je ne saurais que trop vous recommander de méditer cette phrase horriblement vraie et de disserter longuement sur les vérités aussi dramatiques que celle-ci!

Plusieurs fois champion du monde des poids lourds, Evander Holyfield n'est pas vraiment ce qu'on appelle communément un enfant de choeur, c'est même carrément une brute épaisse qui met dans chacun de ses coups tout le poids de son corps, ce qui lui permet d'avoir l'un des punchs le plus puissant et le plus redouté du monde entier. Avec cette simulation, c'est cette sensation de violence qui a été recherchée par les programmeurs. Y sont-ils parvenus? C'est ce que nous allons voir au cours de ces quelques lignes.

Comme toutes les simulations de basket, de baseball, de tennis, de golf, de football, j'en passe et des meilleures, Real Deal Boxing vous propose, avant le combat proprement dit, une série d'options qui vous permettra de choisir votre combattant. En choisissant la couleur de son short, de sa peau, sa coupe de cheveux, bref son allure générale, vous pourrez également déterminer ses points forts (qui seront assurément des poings forts) grâce à de petites jauges que vous pourrez déplacer à volonté. Ainsi, votre boxeur sera caractérisé par quatre facteurs différents: la puissance, la vitesse, sa capacité de résistance aux coups adverses et son agilité. Au départ, ces différents points sont bien évidemment au plus bas dans la hiérarchie, mais au fur et à mesure des combats, vous pourrez redistribuer ceux gagnés comme bon vous semblera.



Une fois tout ceci effectué, le "Dong" de l'arbitre accompagné du traditionnel Fight digitalisé annoncera le début du combat.

A l'écran, le terrain est perçu d'une manière assez peu usuelle, comme si une caméra placée au centre du ring suivait les boxeurs qui tournent autour (en restant à l'intérieur bien sûr), l'effet de rotation qui s'en suit est assez intéressant, sur Megadrive nous n'avions pas vraiment été habitués à ce genre de vue jusqu'à présent.

Durant le combat, l'action n'est pourtant pas très intense; pour dire vrai, on s'ennuie même assez fréquemment. C'est lent et l'intérêt n'est que très limité. Taper et esquiver les coups qui pleuvent, ce n'est pas d'une motivation gigantesque. A chacun des coups reçus par l'un ou l'autre des boxeurs, de petites gouttes de sueur giclent sur le ring; plus tard, lorsque les adversaires seront plus fatigués, ces gouttes de sueur se transformeront en gouttes de sang. Sous l'impact des coups, vous verrez également les visages des boxeurs se défigurer, c'est rigolo, mais cela s'est déjà vu dans les simulations de catch sur cette bécane. Ce n'est donc pas une première. Graphiquement très correct, Evander Holyfield "Real Deal" Boxing est une bonne simulation mais qui souffre d'une trop grande lenteur d'action pour vraiment fasciner le joueur.

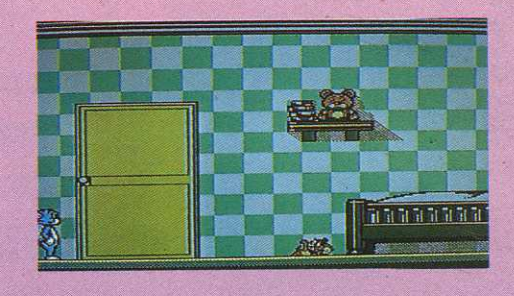
J'm DESTROY



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 15
SON : 14
ANIMATION : 15
MEGADRIVE FRANCAISE

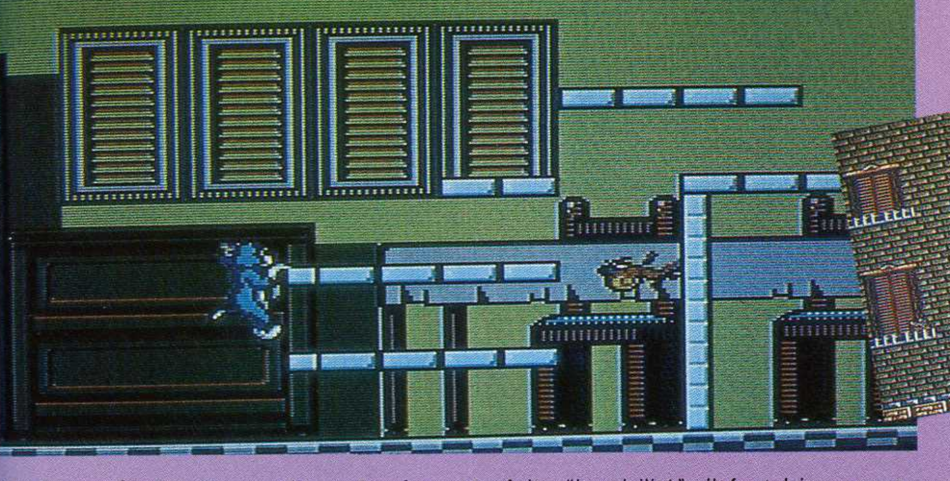






Ce que l'on appelle le star system fait encore parler de lui! De nouvelles vedettes débarquent sur votre Master System, à peine remise de l'arrivée fracassante d'Astérix il y a quelque temps. C'est, cette fois, le dessin animé avec Tom et Jerry qui est représenté, avec brio, je vous le dis tout de suite (non, ce n'est pas Tom, Jerry et Brio, ça c'est autre chose!) sur votre console, décidément capable de miracles, ou du moins, de prouesses.





Qui n'a pas joué un jour ou l'autre au fameux et fort intellectuel, "chat et à la souris"? Si vous n'avez pas encore goûté les joies d'un tel jeu, Tom et Jerry vont vous initier, en mêlant à tout cela un aspect jeu de plates-formes plutôt corsé côté difficulté. Il faut, en effet, que Tom parvienne à mettre la main, ou la griffe, sur cette satanée petite souris qu'est Jerry. Au départ, Jerry s'enfuit, il vous faut alors, incarnant Tom, piquer des sprints, grimper au-dessus d'obstacles comme des pieux, ou des mines posées par Jerry (innocente? à d'autres!)...

Pour compliquer le tout, il faudra faire vite, car, comme dans certains passages d'Astérix, le scrolling sera continu et se faire rattraper par le bord de l'écran sera un bien mauvais coup... Si, en bout de tableau, vous n'avez pas rattrapé Jerry, tout sera perdu pour vous, il faudra alors mettre à contribution les trois continues que le jeu propose... Lors de chaque niveau, vous aurez droit à des décors variés qui dépendront du lieu de chasse : la chambre, le jardin, la cuisine, le désert... autant de lieux où les pièges, qui se répètent un peu trop souvent, sauront mettre vos réflexes à rude épreuve.

Même si le scrolling horizontal est par moments désagréable, empêchant une parfaite "jouabilité", il faut bien reconnaître que les sprites n'ont, quant à eux, aucun problème d'animation. Ce n'est pas pour autant que Tom répond au doigt et à l'oeil. Combiner saut et course ne sera pas toujours si facile qu'il y paraît. Malgré ce défaut côté manipulation, on se régale des décors... Schrumf! T'en veux un bout? Ils offrent suffisamment de variété pour surprendre le joueur -surprendre étant un bien grand mot- jusqu'à la dernière minute. Reste enfin la musique qui, bien loin d'être un morceau d'anthologie, est tout de même bien sympa et sait donner l'ambiance gentillette qui convient à ce genre de jeu. Attention, ambiance gentillette n'est pas synonyme de jeu facile! Tom et Jerry, sans être d'une difficulté insurmontable (on en vient à bout) saura satisfaire pendant de longues heures tous ceux qui ne sont pas nés avec un joypad dans la main. Car, comme tout le monde le sait, "avoir un joypad dans la main" signifie être doué aux jeux vidéos, tout comme "avoir un poil dans la main" veut dire être doué en peinture!

T.S.R.

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 12
SON : 12
ANIMATION : 14

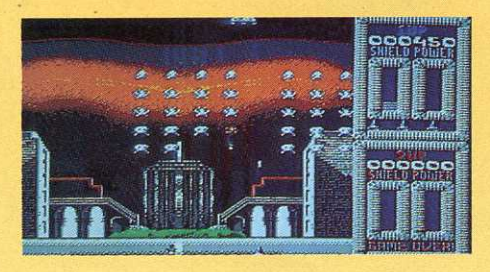




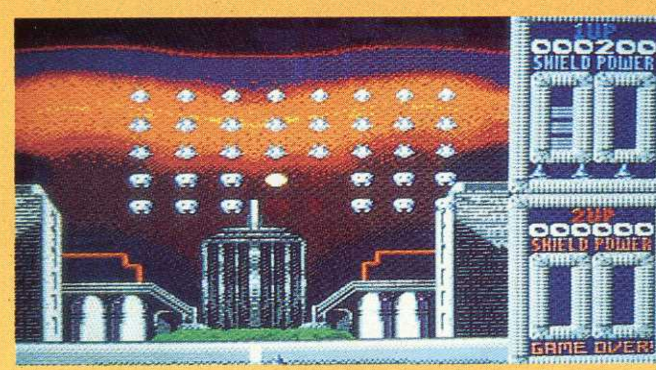


Allez les p'tits gars, va falloir y aller fort! Ça va shooter de l'alien à n'en plus pouvoir! Je préfère commencer cet article par un ton militaire, comme pour un vrai briefing, afin de bien vous mettre dans l'ambiance de ce jeu. La présentation du jeu, très design, se passe d'ailleurs à la manière d'un briefing envoyé via un écran d'ordinateur de la Terre à un vaisseau spatial d'interception de la flotte terrestre. C'est le centre spatial central des Maverick qui envoie le message et le Maverick 6 qui en est le destinataire. Le message est daté de 02 juin 2073 et son statut est top secret, of course!

La teneur de celui-ci est simple et sans appel: vous êtes le dernier vaisseau pouvant intervenir dans une zone de l'espace infestée d'aliens préparant une invasion de la Terre. Vous êtes la dernière chance! Quelques documents vous sont donnés en ce qui concerne les spécificités techniques des vaisseaux incriminés. Alors que votre vaisseau a une propulsion nucléaire et des lasers, vous apprenez que les vaisseaux ennemis sont protégés par des boucliers en kevlar et des lasers verticaux. Tous les autres renseignements sont inconnus, à vous de les découvrir! Tout cela pour vous

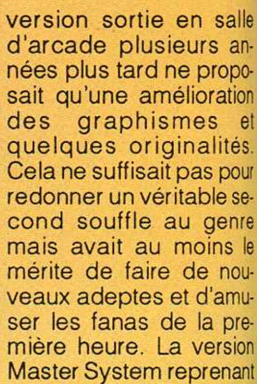


dire que vous êtes dans la panouille totale. Il va falloir passer entre les tirs ennemis et tirer le plus de bastos possibles. Les vaisseaux ennemis apparaissent lors des 12 stages en formations diverses au-dessus de votre vaisseau. Les tirs vous pleuvent dessus alors que vous pouvez vous mouvoir uniquement sur une ligne horizontale de gauche à droite. Le but est de faire disparaître tous les aliens pour passer au niveau suivant. Des soucoupes passent de temps à autre en traversant horizontalement l'écran au-dessus de la formation extra-terrestre; Si vous arrivez à l'intercepter d'une balle pré-



cise à travers la formation alien, vous gagnez un item qui tombe et qu'il faut attraper. Vous aurez alors le droit à une super-arme. La formation ennemie descend imperturbablement vers vous de plus en plus rapidement au fur et à mesure que les aliens disparaissent. Lorsqu'il n'en reste plus qu'un, vous avez intérêt à vous accrocher à votre pinceau pour vous le payer tellement sa vitesse est grande. Il faudra un max de dextérité pour pouvoir l'accrocher en trophée au-dessus de votre cheminée! Il est possible de jouer à deux vaisseaux côte à côte, cela rendant le jeu bien plus rigolo. Cette conversion Master System reprend le jeu de Taito du même nom qui était une version améliorée du jeu original et préhistorique répondant au doux nom de Space Invader. Je vous rappelle que ce jeu appartient à la première génération des jeux vidéos qui se comptaient sur les doigts de la main au tout début. Un bon vieux jeu qui va rappeler des souvenirs aux plus vieux d'entre vous, s'il en reste! Le principe du jeu, révolutionnaire lors de sa sortie, est à l'origine de la plupart des shoot-them-up du moment. C'est le premier jeu de tir sur alien dans l'espace qui est apparu. La nouvelle





version sortie en salle d'arcade plusieurs années plus tard ne proposait qu'une amélioration des graphismes et quelques originalités. Cela ne suffisait pas pour redonner un véritable second souffle au genre mais avait au moins le mérite de faire de nouveaux adeptes et d'amuser les fanas de la première heure. La version Master System reprenant cette deuxième version, on ne peut s'attendre à du super prenant, ni des prouesses techniques. Les vaisseaux sont, bien sûr, beaucoup plus réalistes et colorés que lors de la première version aux graphismes "gros pâtés"! Les vagues sont originales avec des déformations dans tous les sens, des scrollings du décor de fond, des formations qui tournoient sur elles-mêmes, etc... Il y a même un bonus-stage assez marrant qui vous met en devoir de protéger un champ de pâturage dans lequel se trouvent quelques vaches paisibles devenues cibles malheureuses des aliens qui tentent de les attraper pour les emmener avec eux! Je ne savais pas que les extra-terrestres manquaient de produits laitiers! Même si ces quelques originalités donnent une nouvelle fraîcheur au jeu original, le tout reste bien trop monotone et indigne d'une Master System qui voit en ce moment arriver de superbes jeux. Les sprites sont minuscules, les bruitages infâmes et l'action répétitive. Bref, un jeu plutôt à éviter sauf pour les dingues de Space Invader. Moi, je m'en passe!

OLIVIER



EDITEUR : DOMARK
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 14
SON : 08
ANIMATION : 12

28 / 09 / 93 : Il sort un nouveau titre pour le CDTV de Commodore. Pour apprendre le danois en images:

KING OF THE MONSTERS II



King Of The Monsters est un jeu tiré d'une série de cinéma, qui fait fureur au Japon répondant au patronyme de Godzilla. Godzilla est une espèce de monstre qui lutte corps et âme contre des dizaines d'adversaires, tous plus effrayants les uns que les autres et que Godzilla lui-même. Le but de King Of The Monsters II n'est pas d'une difficulté polytechnicienne à comprendre. Tout comme dans le premier épisode, il suffit de taper, de frapper fort et de niquer tout ce qui se trouve alentour. A chaque impact, un immeuble, une centrale électrique ou un monument se casse la gueule, c'est rigolo et ça délasse par les temps qui courent. En face de vous, et cela à chaque niveau, un adversaire principal et ses sbires viennent vous prendre méchamment la tête. Vous êtes dans la moise et pour vous défendre, vos poings seront les bienvenus. Comme tout monstres qui se respecte, vous avez des coups spéciaux, qui, une fois utilisés, mettront sérieusement à mal le monstre d'en face. En ramassant des capsules magiques, vous récupérerez un peu d'énergie, perdue auparavant au coeur de la bataille. Comme tous les jeux sur cette bécane, vous pouvez bien sûr jouer à deux. Et là, on se fend la pêche. On frappe comme un fou, on s'éclate comme une bête. Délirant aux cours des premières minutes de je, King Of The Monsters II reste en deça de ce qu'on en espérait dans les minutes suivantes. L'action est répétitive et même si l'on s'emballe littéralement pour les musiques, les graphismes, l'animation et le reste, on ne peut résister bien longtemps à l'envie qui guette de laisser tomber son joystick à terre. Assez rapidement terminé, King Of The Monsters II est, une fois de plus, un jeu typique de la Neo Geo. On s'éclate une heure ou deux, puis on le range sous la table.

J'm DESTROY

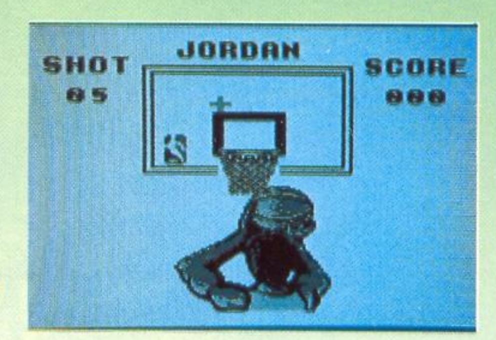
EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 17
SON : 18
ANIMATION : 16

NEO GEO
70%

ALL-STAR CHALLENGE 2

La NBA, le championnat de basket américain, frappe encore et toujours sur console avec la suite de All star challenge sur Game Boy. Bien plus qu'un simple One on One (encore!!!), cette simulation propose six types d'épreuves bien différentes. Seul ou à deux joueurs (ce qui n'est pas le cas de Jordan Vs Bird testé dans ce même numéro), vous pourrez vous lancer dans un terrible One on One qui consiste en un match à un contre un pour marquer un panier. Il faut choisir un joueur connu parmi les 27 présentés avec photos digitalisées et mensurations. On retrouve ainsi les stars vues dans le Dream Team aux JO de Barcelone mais aussi les principaux joueurs stars de la NBA: Malone, Jordan, Bird, Ewing, Mr Olivier, etc... Il est possible de paramétrer le One on One en match aux points ou au temps, en ce qui concerne la difficulté (trois niveaux), la durée, etc... La vue du jeu est classique, c'est-à-dire en 3D et en vue de 3/4 avec des sprites de joueurs assez grands, réalistes et beaux! Si vous tablez sur le véritable entraînement, alors vous choisirez l'épreuve le Free Trhow qui consiste en un lancer franc face au panier, une épreuve d'ultra-précision. Pour parfaire votre style, vous passerez ensuite au jeter à trois points, le Three-Point Shootout (25 paniers de loin en dehors de la raquette) ou encore à l'Accuracy Shootout. Cette dernière épreuve met en valeur votre rapidité et votre précision en vous indiquant à un rythme d'enfer l'endroit d'où vous devez réussir un panier grâce à une petite croix qui apparaît au sol. Pour les plus frimeurs d'entre vous, vous vous lancerez dans l'épreuve d'exhibition du Slam Dunk qui consiste en smash violents et complètement fous au panier. Une superbe simulation de basket hyper complète, bien qu'il ne s'agisse pas de matchs à plusieurs joueurs, cinq par exemple!

OLIVIER

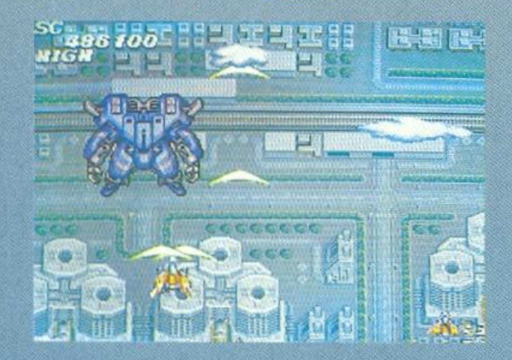


EDITEUR : LJN
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 17
SON : 15
ANIMATION : 15

GAME BOY
87%

16 / 09 / 93 : Il pleut en Bretagne.

SOLDIER BLADE



A la seule annonce du titre de ce jeu, je sens déjà les coeurs vibrer, les cerveaux bouillonner, les pupilles se dilater et les mains trembler comme au cours des plus grands et des plus intenses moments de l'humanité, genre le premier pas de l'homme sur la lune. Ah ben tiens, à propos de lune, parlons en des lunes. Soldier Blade, comme ses trois prédécesseurs, Gunhed, Super Star Soldier et Final Soldier, est un Shoot'Em Up haut en couleur qui satisfera toutes les espérances des plus exigeants d'entre vous. On le sait depuis longtemps, dans ce domaine précis des jeux de tir à scrolling vertical, la PC Engine est passée reine.
Comme on le constate en général dans les salles de cinéma, les suites de films sont souvent d'une qualité plus médiocre que le premier film. C'est également vrai pour les jeux vidéo et plus précisément pour les Shoot'Em Up sur PC Engine.
Tous ceux qui se souviennent de Gunhed ont encore en mémoire le formidable effet des bulles au cours du septième niveau, de l'incroyable rapidité des scrollings différentiels, de l'extrême maniabilité du vaisseau, etc... Si l'on retrouvait dans les deux autres épisodes ces diverses qualités, par contre, l'effet de surprise avait plus ou moins disparu. En partant de ce principe, on ne sera donc pas surpris de constater que Soldier Blade est dans la plus pure tradition de Super Star Soldier et de Final Soldier; on retrouve dans ce quatrième épisode tous les ingrédients qui nous avaient enchantés, mais rien de plus, rien de nouveau, rien d'étonnant et d'éblouissant, rien qui pourrait nous faire frissonner et nous faire chavirer comme l'avait fait Gunhed à son époque. Par contre, je vois mal comment l'on pourrait reprocher le moindre truc aux programmeurs de Hudson, qui, une fois de plus, ont réalisé merveilles et prouesses. Mais était-ce réellement très difficile. Pour ma part, je ne le crois pas car toutes les routines de Soldier Blade avaient déjà été utilisées au cours des épisodes précédents. Alors c'est certain, le résultat est merveilleux, mais ni mieux ni moins bien que ce que l'on connaissait déjà. Les ennemis de fin, toujours de plus en plus difficiles à réduire en bouillie, en pâtée pour chien, sont d'une bonne qualité, mais ils leur manque cette petite touche, cette petite note, ce petit plus qui pourraient les transcender et donc nous transcender littéralement dans un univers de joie et de senteur pomme verte (laissez tomber, j'avais envie). Tout au long du jeu, les ennemis, les vaisseaux adverses arriveront de toute part. Il faudra en permanence être sur vos gardes, il faudra savoir récupérer les bonnes options au bon moment pour obtenir l'arme dévastatrice qui vous permettra d'arriver à vos fins. En survolant des territoires très divers, vos yeux en



prendront pour leur grade et bien souvent vous serez obligé de les fermer pour les laisser reposer. J'exagère un peu, mais bon il est parfois agréable de se laisser griser et emporter par un excès de sentiments. Avec des musiques toujours aussi splendides et agréables, avec des bruitages à la hauteur de la réputation de la marque, Soldier Blade est l'un des meilleurs jeux de tir sur PC Engine, moins captivant que Gunhed (mais il est archi difficile de faire plus fort) certes, mais tout aussi intéressant que Super Star Soldier et que Final Soldier.

J'm DESTROYER



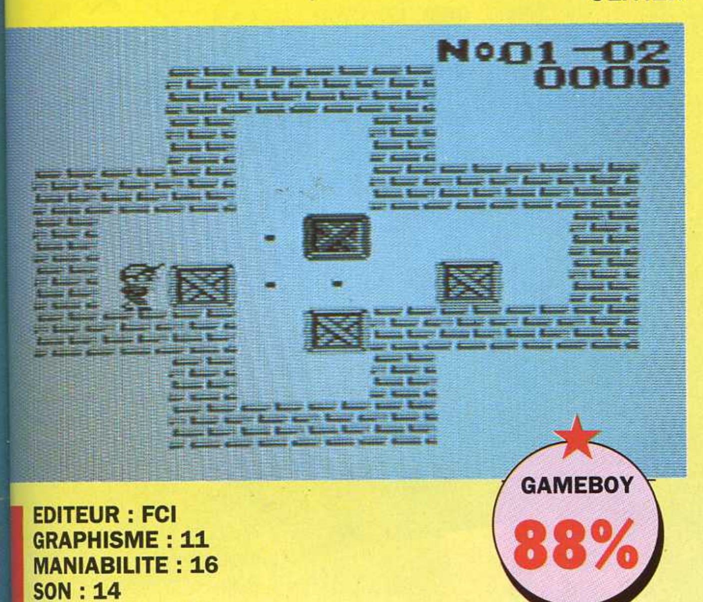


EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 18



Pour ceux qui connaissent Boxxle 1, je ne vous apprends rien en vous disant que je viens de me prendre la tête pendant des heures pour terminer les douze premiers niveaux de ce jeu dont je viens de foutre la cartouche à la poubelle! Non, ce genre de jeu n'est pas pour moi, je suis trop speed! Vous pensez, déplacer des caisses dans un entrepôt d'un endroit à un autre alors qu'il n'y a qu'une seule possibilité! Les faux pas sont légion, on se coince dans un coin, on ne peut plus bouger, etc... J'arrête de me plaindre car Boxxle II est à l'image de son prédécesseur: un sublime jeu de réflexion et de prise de choux! Cette fois, le petit Willy, héros du premier épisode, a donné rendez-vous à sa copine Wanda le soir au petit pont de bois sur lequel ils avaient jadis échangé leur premier baiser, Piff! Soudain, un individu louche se jette sur Wanda et l'emmène de force après avoir assommé Willy. Une soucoupe volante traverse la nuit vers l'espace et le silence redevient maître. Willy se retrouve seul et décide d'aller s'acheter un lance-roquettes pour attaquer les extra-terrestres lui ayant enlevé la femme qu'il aime. Mais pour cela, il va devoir retourner dans l'entrepôt dans lequel il avait décidé de ne jamais retourner. Il va pousser des caisses dans 120 niveaux tous plus compliqués les uns que les autres, un vrai casse-tête! Cette nouvelle version de Boxxle nous propose une myriade de nouveaux tableaux et surtout des petits gadgets bien sympas comme la possibilité de choisir en les visualisant les niveaux (douzaine par douzaine), la présence de mots de passe, les deux vues possibles du jeu, l'annulation du dernier mouvement et j'en passe. Un mode Edit dément vous oblige à acheter ce jeu génial qui comblera les amateurs de casse-tête. Pour les autres, heu!...

OLIVIER



EDITEUR : FCI
GRAPHISME : 11
MANIABILITE : 16
SON : 14
ANIMATION : 12

GAMEBOY
88%

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



Il y avait le Terminator chez les méchants, c'est alors qu'est apparu Robocop, le justicier "sans peur et sans reproche", lui aussi mi-homme, mi-machine. Robocop, première édition, ayant, à juste titre, obtenu un franc succès (surtout de l'autre côté de l'Atlantique), il fallait faire une séquelle, ce fut fait avec le pitoyable Robocop II. Dur de faire une suite potable par les temps qui courent! Malgré sa médiocrité et le manque évident de talent du réalisateur Irvin Kershner venu allégrement massacrer le travail de Paul Verhoeven, Robocop II eut son public, les lobotomisés ayant été de la fête. Tout cela pour dire qu'après le film, voici le jeu. Verdict : il semble que le jeu s'en tire nettement mieux que le film et qu'Ocean ait su faire un travail de qualité.
C'est à Détroit que sévit Robocop. Flic incorruptible, insubmersible, intelligent et incorrigible, Robocop doit, cette fois, faire face, non pas à une simple bande de détraqués mentaux (on en profitera pour



saluer la quasi totalité de paysages politiques français), mais à une méga-société qui n'a rien à envier aux corporations d'un Cyberpunk. L'O.C.P, nom de cette immense société, a la main mise sur tout Détroit. Rien, ou presque, ne lui échappe. D'un autre côté, des dealers, menés par un certain Caïn (le voilà ressucité! ça faisait longtemps que l'on ne nous avait pas gratifié d'un petit miracle! A quand Abel?) gorgent la ville d'une nouvelle drogue : le Nuke. Entre l'O.C.P. qui ne cherche qu'à vous remplacer et les dealers que vous devrez affronter, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer! Gardez tout de même une batterie ou deux pour la fin, car vous devrez démonter votre rival, le Robocop II.
Sous quels aspects se présente donc le jeu? En voilà une question qu'elle est bonne! Beat them up à scrolling horizontal, le jeu vous propose, dans le corps métallique de Robocop, d'abattre tout ce qui bouge, de casser du Nuke à tout-va et de libérer des otages.
Dans ces missions, vous devrez, entre autres, mettre la main au collet de cibles spécifiques. Pas question de les descendre froidement, il faut les arrêter! En fin de mission, vous obtiendrez un pourcentage de réussite. Si, première hypothèse, le pourcentage est suffisant, vous passerez à la mission suivante. Si, seconde hypothèse, le pourcentage est insuffisant, vous passerez en phase de "recalibrage", c'est-à-dire de révision. L'O.C.P. guette sournoisement votre moindre défaillance. Lors de ces phases, vous serez mis en face d'un bâtiment tenant sur deux écrans (ceci à l'horizontal). Aux fenêtres du dit bâtiment, ainsi que devant et sur ses abords, apparaîtront des cibles de carton. En gros, il y aura deux modèles, le gangster et la victime innocente. Vous l'avez deviné, vous devrez, en déplaçant un viseur avec le pad, faire mouche sur les bonnes cibles. Attention, temps et munitions sont limités, et le quota de cibles à abattre peut parfois être très élevé. Une fois passé avec succès, retour aux missions. Les situations en face desquelles se retrouve Robocop sont variées et suffisamment difficiles pour que l'on s'y accroche. Aimant jetant le robot dans le vide, tapis roulants, plates-formes aériennes à diriger au milieu d'engrenages mortels au contact... Le tout ne se passe pas en un clin d'oeil, surtout lorsque l'on sait que l'erreur vous ramène loin en arrière, très loin! Une fois de

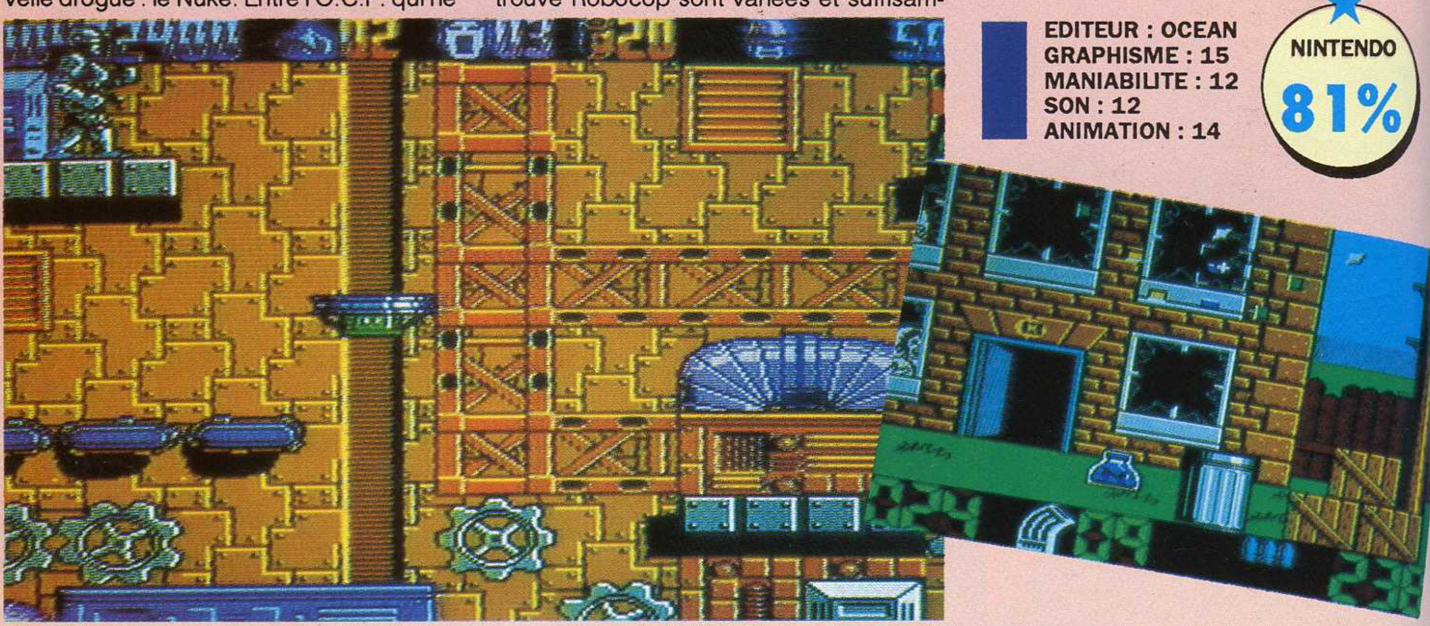


plus, Ocean soigne son jeu et les graphismes, malgré la palette de couleurs horribles de la console, s'en tirent avec tous les honneurs. Si l'animation, autant scrolling que gestion des sprites, ne peut guère subir de reproche, la maniabilité, elle, mérite que l'on en dise un mot. Sans doute les programmeurs ont-ils voulu insister sur le fait que Robocop est essentiellement une machine et que, par conséquent, ses sauts et ses déplacements doivent être grossiers et maladroits. Si tel était leur but, disons le bien haut, ils n'ont pas échoué. Le peu de précision dans les sauts n'a d'égal que la difficulté à les réaliser correctement. En conclusion, Robocop II, le jeu, ne s'en tire vraiment pas mal. Si l'originalité des niveaux n'est pas au rendez-vous, la difficulté de ces mêmes niveaux supplée largement à cette lacune et fait de Robocop II un challenge de taille (bien que surmontable avec un peu d'acharnement).

T.S.R.

EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 12
SON : 12
ANIMATION : 14

NINTENDO 81%

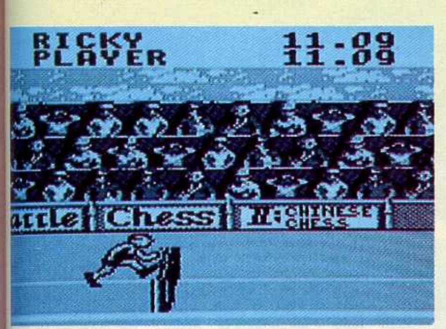


12 / 09 / 93 : Pour la 8ème fois depuis le début de l'année, le PC portable de JM Destroy grille.

TRACK MEET

Voila un éditeur qui ne profite pas abusivement des JO récents de Barcelone en annonçant un titre à la Olympic Truc Bidule! Il est vrai que sa sortie tombe opportunément, mais l'humour et la dérision qui se dégagent de ce jeu prouvent que les auteurs ont davantage voulu s'amuser, et par la même, nous amuser aussi. En effet, même si les épreuves présentes sont toutes sérieuses et olympiques, lorsque votre personnage se vautre dans une haie ou qu'il se fait larguer dans un 100m, c'est l'humour qui prime! Ainsi Track Meet nous propose six épreuves sportives éprouvantes parmi le 100m, le 110m haies, le lancer du javelot, le saut à la perche, le lancer du disque et enfin l'haltérophilie. Dans une ambiance de fête (le public est hilare), vous choisissez de reprendre une partie sauvegardée auparavant, d'en débuter une nouvelle ou de vous entraîner dans l'épreuve de votre choix. Dans le cas du jeu à un joueur, vous rencontrez divers champions tous plus pittoresques les uns que les autres. Je peux vous citer pour exemple Ricky the Barbarian, le champion du 100m qui aime les cookies; je peux aussi vous citer Kenichi Katana Ninja le roi du lancer; je peux enfin, parce que je suis en forme olympique, vous citer balnéaire! Pour une première simulation d'athlétisme sur Game Boy, on peut parler d'une vraie réussite. Les graphismes sont rigolos et bons, l'animation parfaite et surtout, la maniabilité exemplaire avec des gestes très précis, bien décrits dans la doc. On se marre, on essaye de battre les records et, à deux, le plaisir est encore meilleur lors des courses. Achetez Track Meet, vous ne le regretterez pas !

OLIVIER



Sélection MICROMANIA

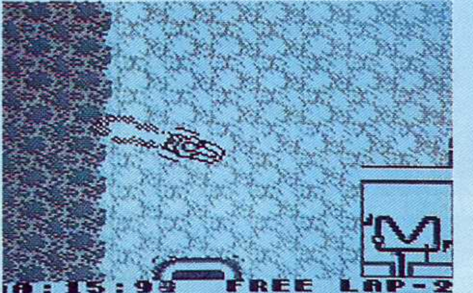
EDITEUR : INTERPLAY
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 18
SON : 14
ANIMATION : 17

GAME BOY **89%**

WAVE RACE

Annoncé depuis pas mal de temps par l'équipe de développement de chez Nintendo, Wave Race arrive enfin pour les fanas de vitesse, les dingues de sports mécaniques, les fous de l'eau et enfin, les maniaques du jeu à quatre sur Game Boy; ça fait un max de monde susceptible d'acheter la cartouche ça! Bref!, nous voilà aux Bahamas pour des compétitions de scooters des mers: les National Series de PWC (Personal Water Craft). Les meilleurs coureurs des Etats-Unis sont présents avec leurs engins vrombissants, dans l'espoir d'écrabouiller les autres à grands coups de gerbes d'eau. Vous connaissez, je pense, le scooter des mers, un espèce de machin avec un guidon et qui flotte, sur lequel on se tient debout ou autre. Un coup d'accélérateur et le scooter démarre dans des gerbes d'eau impressionnantes. Le Bouton B fait avancer le scooter alors que le A enclenche le turbo qui est limité: attention, si vous lancez le turbo alors que la jauge est vide, c'est l'arrêt du scooter pendant quelques instants. Deux genres de courses sont proposés: une course normale et du slalom à un, deux, trois ou quatre joueurs avec le multi-link. La course est vue de dessus et le décor scrolle multi-directionnellement. IL y a des tonnes de courses différentes et des obstacles de tout poil à éviter.





La réalisation est à l'image de la maniabilité: excellente. Pas de graphismes démentiels mais une animation parfaite et une "jouabilité" exemplaire.
On s'éclate à mort avec ce nouveau style d'engin aquatique. Moi qui adorait Motocross Maniacs (motos de profil) et F1-Race (voitures en 3D), me voici comblé avec des courses aussi passionnantes, mais cette fois-ci, en vue de dessus et en scooter des mers; merci Nintendo !

OLIVIER

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 17
SON : 12
ANIMATION : 16

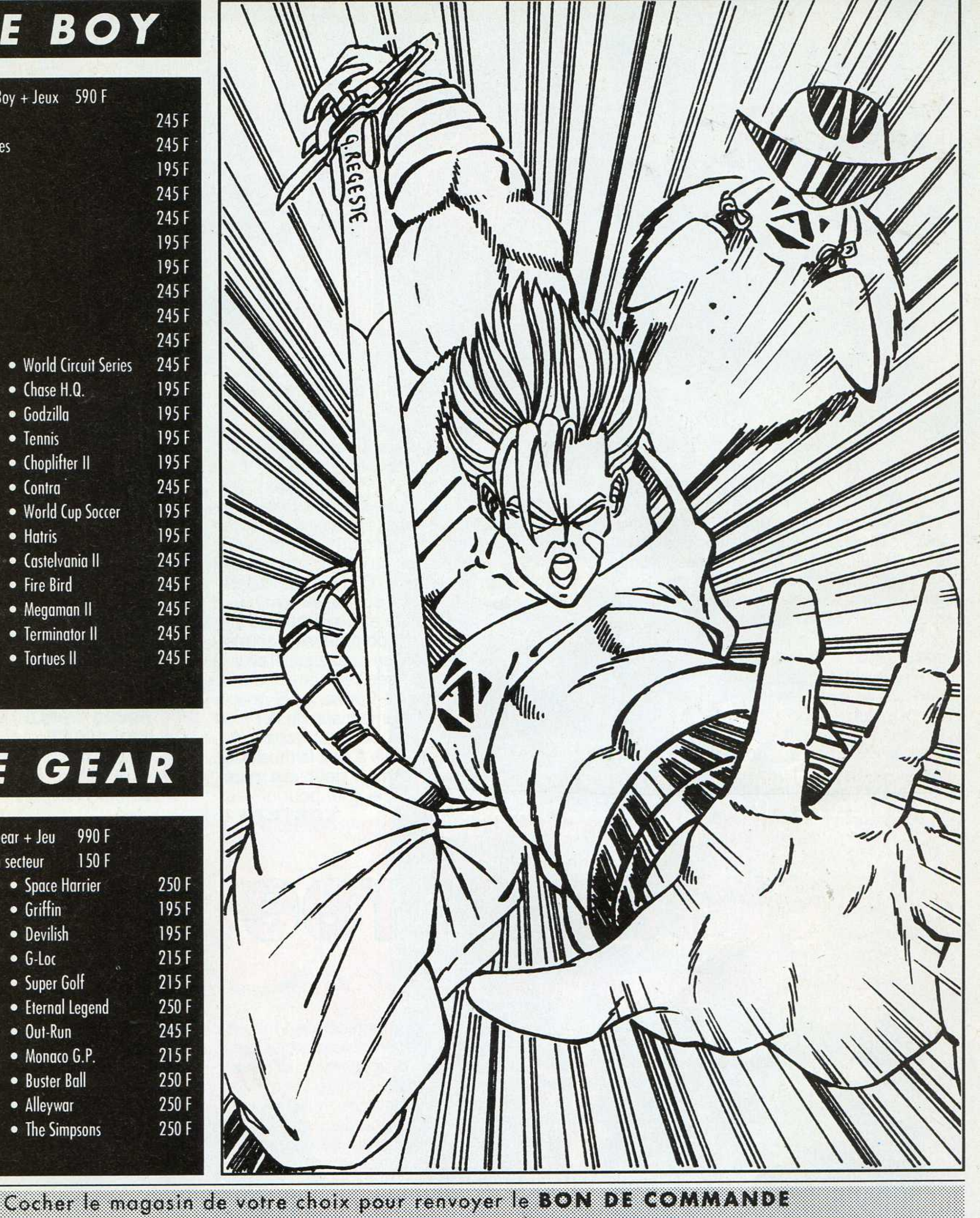


06 / 09 / 93 : Comme tous les vendredi, Mitterrand invite Michel à déjeuner.

GAME BOY

• Console G. Boy + Jeux 590 F

• Hook	245 F		
• Attack of the Killer Tomatoes	245 F		
• Batman	195 F		
• Shangai	245 F		
• Super Hunchback	245 F		
• Super Mario Land	195 F		
• Dr Mario	195 F		
• Super Chinese Word-2	245 F		
• The Tower of Druaga	245 F		
• Adventure Island II	245 F		
• Megaman 2	245 F	• World Circuit Series	245 F
• Monkey Giro	245 F	• Chase H.Q.	195 F
• Alleway	195 F	• Godzilla	195 F
• Garms	245 F	• Tennis	195 F
• Twin Bee	245 F	• Choplifter II	195 F
• Elevator Action	195 F	• Contra	245 F
• Nemesis	195 F	• World Cup Soccer	195 F
• Pro Wrestling	245 F	• Hatris	195 F
• Aero Star	195 F	• Castelvania II	245 F
• Crazy Car	245 F	• Fire Bird	245 F
• Mickey II	245 F	• Megaman II	245 F
• Hang On	245 F	• Terminator II	245 F
• Sagaia	245 F	• Tortues II	245 F
• The Simpsons	245 F		



GAME GEAR

• Console G. Gear + Jeu 990 F
• Alimentation secteur 150 F

• Pengo	195 F	• Space Harrier	250 F
• Sonic	250 F	• Griffin	195 F
• Olympic Gold	250 F	• Devilish	195 F
• Factory Panic	195 F	• G-Loc	215 F
• Poker	195 F	• Super Golf	215 F
• Arliel	250 F	• Eternal Legend	250 F
• Areal Assault	250 F	• Out-Run	245 F
• Wonderboy	215 F	• Monaco G.P.	215 F
• Donald	250 F	• Buster Ball	250 F
• Mickey Mouse	250 F	• Alleywar	250 F
• Monster World II	250 F	• The Simpsons	250 F
• Terminator	250 F		

Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le **BON DE COMMANDE**

❑ ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz Tél. 87 36 36 05
❑ ARKADOID 12, rue de la Citadelle 71100 Chalon-sur-Saône Tél. 85 93 07 77
❑ ARKADOID 7, avenue du Parc 25000 Besançon Tél. 81 51 74 73

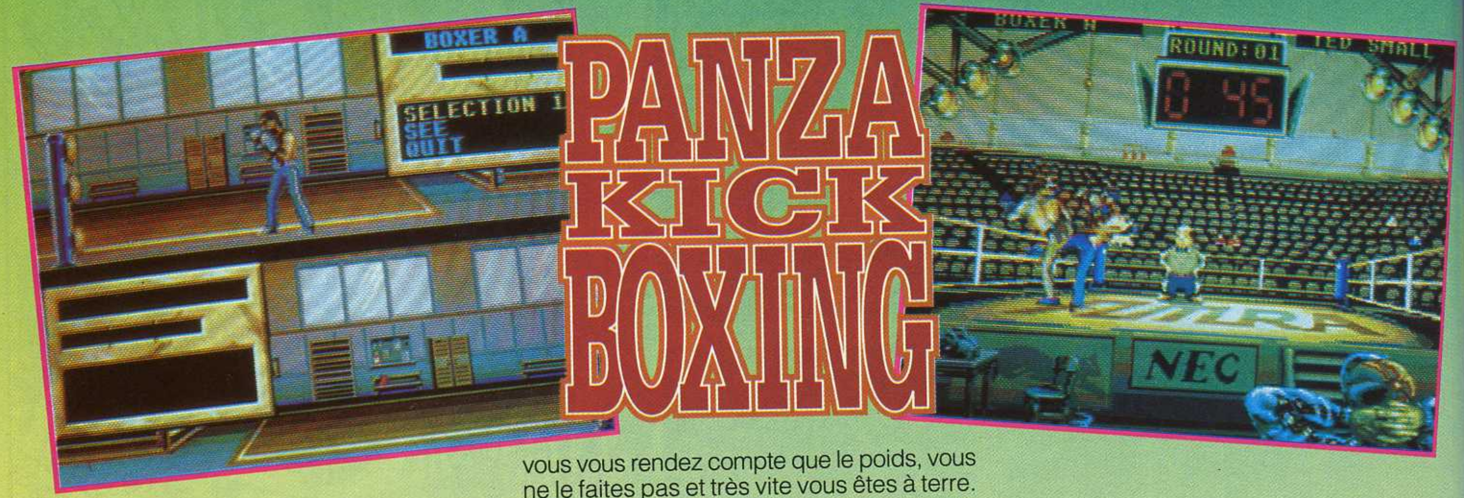
OM: ____________________ PRENOM: ____________________
DRESSE: ____
ODE POSTAL: ____________ VILLE: ____________ TEL: ____________

Titre	Qté	Prix

Frais de port + ____________
Total à payer ____________

Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

EGLEMENT: ❑ CHEQUE ❑ MANDAT ❑ CONTRE REMBOURSEMENT
❑ CARTE BANCAIRE N° ____________ Date d'expiration: ___/___/___
SIGNATURE



PANZA KICK BOXING

Boum, paf, schtar, schlouff, bang dans la tête. Voilà en deux trois honomatopées ce que l'on peut dire de Panza Kick Boxing. Programmé à l'origine par une boîte française, Loriciel pour ne pas la citer, cette simulation de Kick Boxing met en scène l'une des plus grosses vedettes sportives françaises, Alex Panza. Sur le ring, deux adversaires se font face. Après le dong de l'arbitre, le combat commence. Dès les premiers mouvements de pieds, on est tout de suite dans le bain. On manie l'ensemble avec célérité. On avance, recule, on pare les coups de l'adversaire comme jamais. Au bout de deux minutes, vous vous rendez compte que le poids, vous ne le faites pas et très vite vous êtes à terre. L'arbitre compte, à sept vous vous relevez, mais l'énergie vous manque et après une coup de pied sauté de votre adversaire qui vous arrive en plein dans la gueule, vous tombez raide, net, écroulé par terre telle une larve gluante. C'est alors que le jeu revient à sa page première, celle de présentation, vous vous apercevez qu'une option entraînement est accessible. Comme Panza est loin d'être complètement con, il l'essaye et s'aperçoit qu'au bout du compte ses coups gagnent en puissance et en vitesse. Avec cette option dans le rôle de Panza, vous pourrez également augmenter vos réflexes et donc votre défense. Mis à part la musique qui, à mon goût, est plus que décevante pour un jeu qui tourne sur CD Rom, tout dans cette réalisation est quasiment parfait. Les bruitages au moment des impacts des coups sont digitalisés et correspondent à la réalité. L'animation des divers protagonistes est tout simplement prodigieuse. Les mouvements sont cools, mais alors cools, si cools et si coulés qu'à bien des égards on n'a pas l'impression d'être devant un jeu vidéo.

J'm DESTROY

EDITEUR : MICRO WORLD
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15
ANIMATION : 19



JeepJamboree
OFF-ROAD ADVENTURE



Il y a 40 ans, les pionniers des rallyes d'aujourd'hui tracèrent le premier parcours allant de Georgetown (Californie) au lac Tahoe (Nevada). Cette piste est aujourd'hui appelée la Rubicon trail et constitue sans doute le plus populaire des 22 rallyes mondiaux annuels qui se courent en jeep. Les pionniers conduisaient déjà des Jeep Jamboree et les bichonnaient comme c'est pas permis. Il faut dire qu'au volant d'une de ces Jeep, c'est autre chose que dans ma Lada (qui n'est même pas quatre-quatre!): on fonce à plus de 130 km/h sur les pistes en faisant fuser des gerbes de poussière et de sable. Cette simulation de course de Jeep vous propose plusieurs parcours, tels que l'Arch Canyon, les Main Mountains ou encore le Cajun Jamboree, parmi tant d'autres. Il est possible de jouer seul ou à deux avec le link. Vous pouvez jouer en mode Practice, en petite ou longue saison de championnat. Cette course est une petite révolution sur Game Boy puisqu'elle constitue, à mon sens, la première simulation de course en 3D réussie sur la portable de Nintendo. Après les catastrophiques Rascar Rally et Day of Thunder, je n'y croyais plus. Mais c'est arrivé! Sans être démentiels (du style F-Zero sur SFC), les graphismes sont réalistes avec un sprite de jeep énorme et fourni en ce qui concerne le décor. Comme l'animation ne ralentit pas d'un poil et qu'on assiste à une véritable course en 3D, je peux vous dire qu'on est heureux: ça décoiffe. Le challenge est un peu facile à mon goût car les dérapages et sorties de routes sont mal gérés, pas assez réalistes; on ne peut pas tout avoir, la simulation, la 3D, l'arcade! Si vous voulez vous frotter à des pilotes tels que Aton Sendup ou Derek Werk (je cite le jeu); achetez le jeu, mort de rire! Une super course sur Game Boy!

OLIVIER



EDITEUR : VIRGIN GAMES
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 18

GAME BOY 87%

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

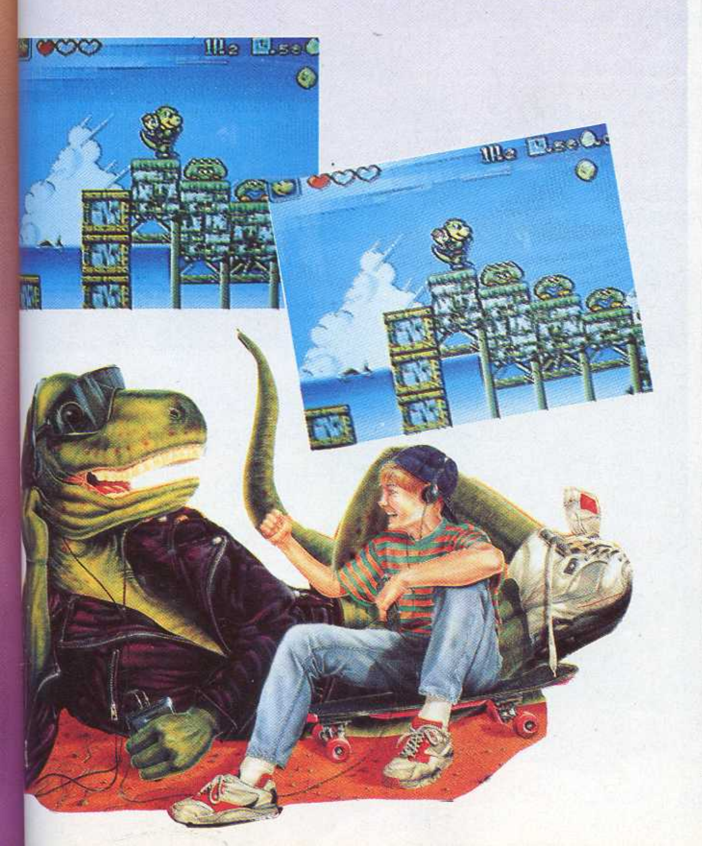
DINOSAURS

Pauvres petits dinosaures! Pauvres petites bestioles! Elles qui n'avaient rien demandé à personne, les voilà en voie de disparition. Une larme, s'il vous plaît, pour ces charmantes créatures terrestres. Bien au courant du sujet, Irem s'est mis dans la tête que vous alliez pou-oir les sauver d'une mort certaine.
ous incarnez au choix un charmant petit garçon ou bien un pe-te fille. Pour se déplacer dans l'univers qui leur sera proposé, s auront le moyen le plus cool du monde, c'est-à-dire à dos de inosaure! En fonction du personnage que vous aurez sélectionné, eux types de coups seront disponibles. Si vous prenez le mec, e dinosaure pourra refiler des coups de poings, si c'est la nana es coups de queue (quoi de plus normal!) seront distillés à qui ieux-mieux. L'univers de Dinosaurs est assez étrange et les sept iveaux que vous traverserez vous feront vivre moultes péripé-es. Une des originalités de ce jeu d'Irem est la possibilité à chaque stant de dissocier le personnage monté sur le dos du dinosaure u dinosaure lui-même, chaque être devenant ainsi indépendant e l'autre. Bien sûr, c'est à vous de déterminer quand la disso-iation devra être effectuée pour être la plus efficace possible. n règle générale, si vous n'arrivez pas à passer un tableau sur e dos de la bête, essayez seul: bien souvent, ça marchera omme sur des roulettes. Comme sur des roulettes est une ex-ression qui pourrait d'ailleurs très bien convenir à Dinosaurs, ar l'aventure est globalement assez simple. Si vous êtes un ccroc des jeux de plates-formes à la Wonderboy, en deux temps ois mouvements vous aurez fait une bouchée de ce titre. C'est ien regrettable que ce jeu soit aussi facile parce que, très fran-hement, sa réalisation était super, les couleurs merveilleuse-ent choisies et les graphismes très agréables. Bourré de onnes idées, Dinosaurs aurait pu être béton s'il avait été plus ifficile, mais il ne l'est pas.

J'm DESTROY

EDITEUR : IREM
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 16
SON : 16
ANIMATION : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING

Allez, une petite devinette pour commencer. Qui est Aguri Suzuki? Un japonais. C'est une première bonne réponse, vous avez déjà un point. Deuxième question. Que fait Aguri Suzuki? Si vous pensez à un pilote de Formule Un, bravo, vous avez gagné le droit de passer en seconde semaine. Avouez que pour nous, Français, ce brave garçon n'est pas une vedette ultra célèbre comme Ayrton Senna ou Nigel Mansell. Mais bon, tout ceci était dit en passant car après tout, on s'en bat un peu les castagnettes.
Seconde course automobile sur Super Faims, Aguri Suzuki F1 Super Driving n'en est pas la moins intéressante et pour tout



dire, elle arrive pratiquement au niveau de F1 Exhaust Heat, la première simulation de course de F1 qui reprenait plus ou moins le principe du très célèbre F-Zero.
Mélange entre ce dernier et la version arcade de Final Lap, F1 Super Driving est une simulation qui promet beaucoup.
Avant l'entrée en matière proprement dite, avant que vous ne fassiez crisser les pneus sur la piste, avant que la sueur coule de votre front et que le bolide survire à chaque virage, vous devrez passer par une phase de configuration de votre véhicule. Surtout, ne mésestimez pas cette partie du jeu, elle est super importante et détermine votre réussite future. En choisissant votre châssis, en déterminant le type de pneus, en vérifiant les suspensions, en étudiant avec précision l'aérodynamisme des ailerons, vous pourrez obtenir les quelques centièmes de secondes qui pourront vous faire gagner la course de votre vie. Si vous ne parvenez pas à bien régler votre "caisse", la course ne se déroulera pas pour vous dans des conditions optimums et adieu les espoirs de podiums, de richesse et de gloire. Tiens, puisqu'on y est, parlons-en de courses. En tout, cette simulation comporte seize circuits, tous ceux du championnat du monde. Si vous êtes une pauvre petite âme solitaire dont personne ne veut, vous pouvez concourir pour le titre de champion du monde. Phase de qualification, meilleur tour de piste pour le classement sur la ligne de départ sont les quelques épreuves qu'il faudra passer pour commencer chacune des courses, comme dans la réalité.
A la manière des courses automobiles des salles de jeux vidéo, F1 Super Driving se déroule entièrement en trois dimensions. A l'écran, votre voiture est vue entièrement (contrairement à Super Monaco GP sur Megadrive) et de derrière. Les différents circuits défilent relativement vite et l'impression de vitesse est bien rendue. Dans les virages, au départ, on a un petit peu de mal à s'adapter au maniement de la voiture, mais très vite, on arrive à en faire à peu près ce qu'on en veut. Les chicanes, les virages à quatre-vingt dix degrés, ne vous feront bientôt plus vraiment peur. Graphiquement, Aguri Suzuki F1 Super Driving est une réussite. Les décors de fond sont variés et d'une finesse tout à fait acceptable. Egalement excellent sur le plan sonore, F1 Super Driving comporte, entre autres, la possibilité de jouer à deux simultanément sur le même circuit; l'écran sera alors divisé en deux pour des courses complètement délirantes. Un grand jeu, qui est presque aussi dément seul qu'à deux.

J'm DESTROY

EDITEUR : LOCS
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 17
SON : 18
ANIMATION : 18

SUPER FAMICOM SEUL **85%**

SUPER FAMICOM A DEUX **90%**

AERIAL ASSAULT

La Terre, une fois n'est pas coutume, est une nouvelle fois l'objet de convoitises diverses. Tout le monde veut devenir le maître du Monde, car tous espèrent profiter d'un chaos démentiel qui règne depuis que la guerre nucléaire vient d'être déclarée. Mais tout le monde ne sait pas qu'un groupe de militaires hyper-puissants est venu apporter son grain de sel à un moment où les hommes n'en avaient pas vraiment besoin. Ces hommes revendiquent tout bonnement le fait qu'ils sont maintenant les seuls garants de la sécurité, et de ce fait, instaurent le couvre-feu un peu partout et d'une manière très abusive. C'est ainsi que l'on peut assister, impuissants, à des exécutions sommaires qui ont lieu dans tous les endroits du globe. Fort heureusement, et comme toujours dans des cas extrêmes comme celui-là, il reste effectivement des irréductibles (pas forcément des gaulois!) pour essayer de faire déjouer des plans malsains à trois francs. Ils ne sont certes, qu'une petite centaine, mais ils en ont largement assez dans la tête pour pouvoir s'en sortir aisément. La preuve? C'est simple, ils ont tout simplement réussi à construire un prototype d'avion de chasse le plus sophistiqué qui soit. Tout est géré par la pensée, un peu à la manière de Fire Fox. Vous seul êtes capable de piloter cet appareil de la nouvelle génération, car, de toutes façons, vous êtes la seule et dernière recrue possible. C'est maintenant à vous de jouer! Good luck! Avant de nous dire définitivement au revoir, je vais quand même vous parler du côté technique de la chose. Pour ce qui est des sons, c'est assez potable, avec des musiques qui changent à chaque nouvelle action. Déjà un bon point. Mais après, cela se dégrade, avec des graphismes et des sprites très moyennement dessinés, même s'il est vrai que l'animation est très correcte. Par contre, le point vraiment très noir de ce jeu, c'est incontestablement sa trop grande facilité. Les monstres de fin de niveau sont vraiment les plus faciles que j'ai jamais vus. C'est certainement à cause de cela que vous n'irez pas vous procurer ce jeu, qui reste quand même très moyen.

TRAZOM





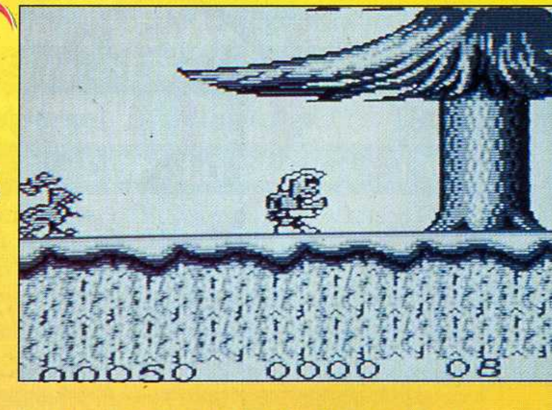
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 15
SON : 15
ANIMATION : 14

GAME GEAR
45%

PROPHECY
THE VIKING CHILD

Chronique de la vie d'un enfant viking! Brian, un petit viking sympa et n'ayant peur de rien, vit dans le pays de Northland (les terres du Nord). Tout y est paisible et doux, les saisons se suivant en alternant les longs jours chauds aux neiges cristallines de l'hiver (ouah!, c'est beau!). N'oublions pas que Brian est le héros d'un jeu vidéo sur Game Boy, il doit donc à un moment ou à un autre se trouver dans la merde, c'est logique! Eh bien, figurez-vous qu'Odin est justement là pour veiller à ce qu'un peu de problèmes surviennent au sein du royaume de Northland, juste ce qu'il faut pour occuper Brian et vous-même puisque vous contrôlez ce petit viking fantasque. L'oracle du pays l'avait malheureusement prévu depuis longtemps: Odin le tyran, fils du sombre Lord Loki, a des vues sur Northland. Fervent utilisateur de magie noire, Odin plonge le royaume dans la terreur. Brian (vous!) décide de prendre la situation en main en allant combattre les sombres créatures servant Odin le maléfique. Un vaste jeu de plates-formes s'annonce! Les huit niveaux et leur boss vont occuper Brian pendant pas mal de temps: le village et la grenouille géante, le puits et son rat boxeur, le château et son chevalier, la forêt et son homme-champignon géant, le champ de lave et son monstre des laves, le fond de l'océan et son serpent, le pont et son ogre et enfin la montagne et Derek le dragon. N'oublions pas la confrontation finale avec Odin! D'une bonne réalisation, ce jeu de plates-formes classique comporte des graphismes pas assez fouillés et ne bénéficie pas non plus d'une maniabilité parfaite, surtout lors des combats. On retrouve de bonnes choses mais, globalement, ça reste décevant. L'action se résume trop souvent à donner un coup d'épée sur les trois pauvres ennemis qui se trouvent là par hasard! C'est bien dommage car j'attendais beaucoup de ce jeu qui était déjà sorti sur micros.

Olivier





GAME BOY
75%

EDITEUR : GAMETECK
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 12
SON : 13
ANIMATION : 15

CAMELTRY

Je sais que cela n'est pas sur la même machine, mais passionnés comme vous l'êtes, vous devez très certainement connaître les stages de bonus de Sonic The Hedgehog. Si je vous parle de ces stages, c'est qu'ils sont à la base même du concept de Camel Try. A l'écran, vous dirigez une boule, le but du jeu est de trouver la sortie du labyrinthe dans lequel vous êtes enfermé en un minimum de temps. On le sait, le temps, c'est de l'argent. Plus vous irez vite, plus vous gagnerez de points. Complèment destiné à la Super Famicom, le principe de Camel Try est d'une simplicité exemplaire. Si le jeu est simple, il est également assez efficace (du moins dans les premiers temps). En rebondissant sur les parois, en évitant les flèches qui vous entraînent inlassablement vers les nébuleuses obscures de la défaite. Sur votre parcours, vous découvrirez également des pièges qui, toujours assez mal placés, vous obligeront à faire super attention et à parfaitement maîtriser la balle. Heureusement, la maniabilité de Camel Try est excellente. On peut faire de la balle -ou plutôt du labyrinthe, car c'est lui que vous devez faire tourner autour de la balle- à peu près ce que l'on veut. Tout tourne à la perfection et au moment où vous le voulez, ce qui est un bon point. Graphiquement, on n'a pas vraiment de quoi être subjugué par ce que l'on a en face, les couleurs sont assez nombreuses, mais les différents décors assez grossiers. Ce qui n'est pas pour séduire une masse de personnes. Alors, disons le nettement, Camel Try ne nous satisfait guère. Si, au départ, ce titre semble plus ou moins intéressant, du moins il est original voire très original, très rapidement, on s'aperçoit qu'il n'a pas grand-chose dans le ventre et qu'on s'en lasse en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire.

J'm DESTROY

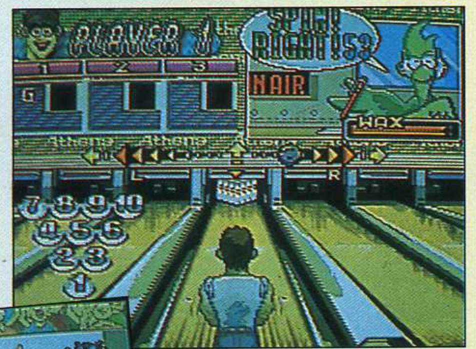


SUPER FAMICOM 75%

EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 16
SON : 14
ANIMATION : 17

SUPER BOWLING

Si la Megadrive vient de recueillir sa première simulation de Tennis, la Super Famicom, elle, accueille une simulation de Bowling. Sur ce coup-là, par contre, la comparaison sera dure et difficile, puisque la seule et unique simulation de ce sport pour buveurs de bière est disponible sur Neo Geo. Vous imaginez bien que dans de pareilles conditions, il sera difficile de trouver des arguments en faveur de la Super Famicom. Toutefois, ne soyons pas méchant dès le départ, car après tout Super Bowling n'est pas aussi grave que cela, c'est une simulation de Bowling et une bonne.
Avant le jeu proprement dit, vous avez la possibilité de jouer avec un homme ou une femme, de choisir le poids des boules – plus elles sont lourdes, moins vous pourrez mettre de l'effet –, de déterminer le nombre de joueurs sur la même piste, de un à quatre. Après ceci, vous pourrez encore déterminer le type de jeu. Si votre choix se porte sur le mode Turkey, la partie sera traditionnelle, les quilles dans l'ordre classique et le système de points normal. Si vous choisissez le mode Golf, alors le casse-tête devient plus important, car la console déterminera elle-même la position des quilles. Si quelquefois, la configuration est facile et le strike évident, d'autres fois par contre, vous aurez beau essayer tous les angles, toutes les puissances et tous les effets possibles vous n'arriverez à rien.



D'une réalisation relativement bonne, on est quand même assez loin des explosions de joie que nous procurait le Bowling de la Megadrive, Super Bowling présente des animations très colorées et qui donnent la pêche, d'autant que les musiques sont elles aussi tout à fait correctes. Malheureusement, et même si sa réalisation avait été la meilleure du monde, Super Bowling reste un jeu de bowling et sa durée de vie n'est donc pas extraordinairement gigantesque, genre pas beaucoup, quoi.

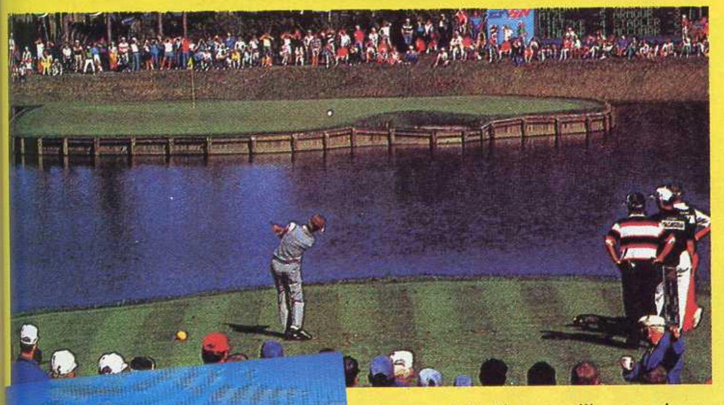
J'm DESTROY

SUPER FAMICOM 70%

EDITEUR : ATHENA
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 19
SON : 17
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

28 / 09 / 58 : Les Français approuvent par référendum la Ve République présentée par De Gaulle.

PGA TOUR GOLF



Déjà élue meilleure simulation de golf sur Megadrive par moi-même (ce n'est pas une référence, mais c'est déjà ça!), PGA Tour Golf est maintenant également disponible sur Super Faims. Parfaitement réalisé sur la console seize bits de Sega, on s'attendait sur Super Faims a un petit chef- d'oeuvre qui aurait fait pâlir de honte Michel Ange et Leonard de Vinci (je "cause" de ces deux artistes, car TMNT IV est également testé dans ce numéro, et lui, il arrive un max). Que nenni, ce n'est absolument pas, carrément pas du tout le cas. Si cette version conserve une très grande richesse au niveau des options jeu, on peut pratiquement tout faire, sa réalisation est loin d'attirer les regards et les bienveillances de ses futurs acquéreurs. Si l'on parle de simulation de golf sur Super Faims, on attend évidemment une profusion d'effets spéciaux, avec la balle qui "zoome" sur le trou lorsqu'elle est en l'air, avec des rotations dans tous les sens pour avoir une vue de tous les angles, etc... Si ces effets sont effectivement présents dans ce titre d'Imagineer programmé par Electronic Arts, ils sont, bien tristement d'ailleurs, assez catastrophiques. En effet, tout est horriblement lent et horriblement moche. Tenez par exemple, les graphismes des trous et du parcours en général, sont tellement moches que l'on n'a vraiment pas l'impression d'être en face d'une machine du calibre de la Super Faims, les dégradés de couleurs sont pratiquement inexistants et les décors de fond d'une horreur à faire sauter de douleur n'importe quel dessinateur amateur. Du coté de la simulation elle-même, on retrouve par contre tous les atouts du jeu de golf, qui connaît au Japon un boum sans précédent. Au moment de la frappe après avoir sélectionné son club, vous devrez faire très attention à la direction et à la force du vent qui gênera énormément la trajectoire de la balle. Sur le green, la précision est de mise, une vision en hauteur du terrain vous permettra de sentir et de percevoir toutes ses difficultés, les pentes et les aspérités. Assez proche de la réalité, PGA Tour Golf est cependant bien trop moche pour satisfaire les caprices des plus exigeants d'entre vous. Et ils auront raison!

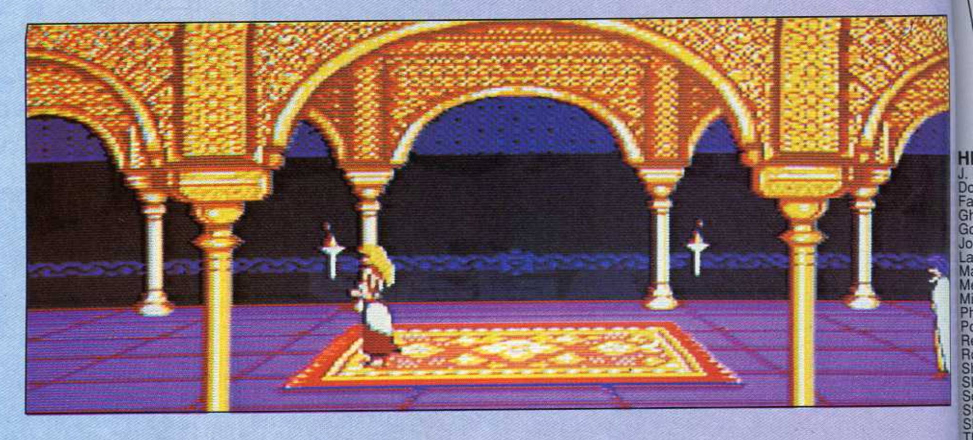


J'm DESTROY

EDITEUR : IMAGINEER
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 12
SON : 14
REALISME : 17
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

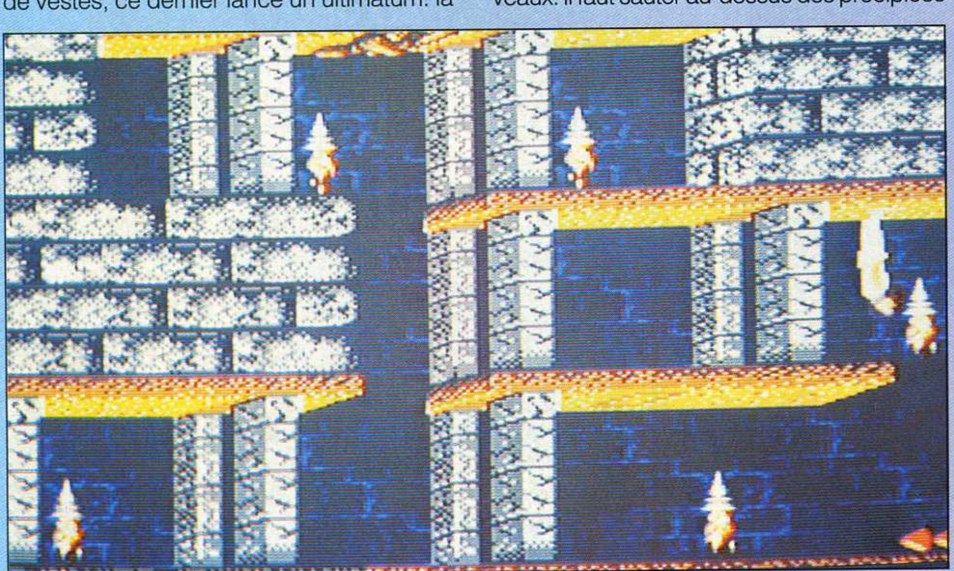
SUPER FAMICOM
69%

PRINCE OF PERSIA



*Ah l'amour! L'amour nous fait faire des choses complètement folles! Regardez par exemple la majorité des jeux vidéos: il s'agit le plus souvent de chercher partout sa dulcinée qui a été kidnappée par un pas beau avec un gros pif! Et comme, en général, ce grossier personnage est hyper protégé, la chose n'est pas des plus simples. Dans l'espace, dans les catacombes, dans le passé, l'avenir, à n'importe quelle époque, le héros doit se démerder pour retrouver la femme de sa vie et surtout rester en vie! Et tout ça en vertu de quel principe? L'amour bien sûr! Prince of Persia ne fait pas l'exception puisqu'il vous met en scène dans un royaume de Perse à une époque lointaine, en quête d'une femme qui vous fait un effet terrible! Bon, il ne s'agit pas vraiment de n'importe qui, puisque cette femme est la princesse du royaume! Comme vous n'êtes qu'un soldat de la garde royale, vous ne pouvez pour l'instant que rêver d'une rencontre illusoire. Mais cela va changer grâce (disons à cause) à un certain grand vizir cupide et fourbe. Le roi du royaume de Perse ayant décidé de partir en guerre dans de lointaines campagnes, le royaume est laissé à la charge du grand vizir qui a la lourde tâche de régner sur les terres en attendant le retour du Roi, si tant est qu'il revienne un jour! Le côté simple de l'histoire est que le grand vizir est follement amoureux de la princesse, ah l'amour! En fait, on ne sait pas vraiment s'il est davantage amoureux de la princesse que du pouvoir que pourrait lui rapporter cette union, on doute! Toujours est-il que prenant son courage à deux mains, il va conter fleurette à la jolie princesse. Ça ne rate pas, le vizir étant gros et moche, la jeune fille le renvoie vite fait ailleurs voir si elle y est! Fou de rage, l'homme blessé dans son coeur, fait enlever la princesse et la jette dans son palais. Retenue prisonnière, elle est obligée de subir à nouveau les avances, toujours plus pressantes, du vizir. Se ramassant toujours plus de vestes, ce dernier lance un ultimatum: la princesse a une heure pour décider si, oui ou non, elle veut bien l'épouser. Si la réponse est toujours négative, il la menace de lui couper la tête, ce qui n'avancera pas plus les choses mais qui a le mérite au moins de faire réfléchir la princesse! Pendant ce temps (c'est Dallas!), vous apprenez que votre princesse est retenue prisonnière au palais du grand vizir. Il faut intervenir! Vous foncez vers le palais, la tête pleine de plans et les mains pleines d'épées! Malheureusement, les gardes espions du vizir vous attrapent et vous jettent au plus profond du donjon se trouvant sous le palais du traître. Désarmé, fatigué, vous avez une heure exactement pour trouver la sortie du donjon, foncer au palais, libérer la princesse et buter le grand vizir! Facile? Bof, pas trop!, car une douzaine de niveaux vous sépare de la princesse. Présenté en vue de profil, ce jeu mêle action et aventure. La progression est toujours basée sur le même principe, quels que soient les niveaux: il faut sauter au-dessus des précipices et pièges munis de pics, fouler les dalles mobiles ouvrant les passages, ne pas se perdre dans les dédales de couloirs, combattre contre les soldats du vizir, etc... Par exemple, au début, vous devez absolument retrouver votre épée pour pouvoir passer ce niveau en combattant un garde invulnérable sans épée. Vous trouverez des fioles régénérescentes et autres items magiques. Ce jeu déjà réussi sur tous les autres formats aussi bien consoles que micros, est une réussite sur Master System. L'animation du personnage reprend celles des autres versions: ses mouvements sont d'un réalisme époustouflant, on s'y croirait. Lorsqu'il faut freiner de justesse devant un précipice, je vous garantis que l'effet est terrible! Le scrolling est aussi sympa que l'animation du personnage, c'est vous dire! La maniabilité demande un petit temps d'adaptation lors des passages difficiles mais c'est le jeu qui demande cette dextérité et cette adresse qui ont fait son succès. Un achat que je ne peux que vous conseiller tant la durée de vie, le plaisir ludique et la maniabilité sont bons. Super!

Olivier





MASTER SYSTEM

91%

EDITEUR : DOMARK
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 17
SON : 16
ANIMATION : 18

MEGADRIVE

onsole aponaise seule 890F

Console officielle + Sonic + Game Adaptator 1290F

onsole aponaise vec 1 jeu u choix* 990F

* à choisir parmis la sélection Ultima Games

service technique:
Modification 50/60Hz switchable
Modification pour avoir les textes en anglais sur certaines cartouches japonaises



PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non? **La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.**

Game Adaptator = 99F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

JOYPAD	79F
Cable péritel	150F
Alimentation	160F
Cable Amstrad	190F
Cable pour moniteurs non péritel	190F

SEGA	US	JP
er Douglas	390	
	440	390
sia	420	290
n Ghost	475	
Axe II	445	
ontana II	390	350
(dispo	445	
Land	490	290
	475	350
	445	390
sy Star III	490	
us	250	
ge of Shinobi	445	390
Rash	445	
w of the beast	490	
w Dancer	445	
	445	390
of Rage	445	390
g in the Darkness		490
er Force III	470	
	425	
Toe Jam and Earl	475	390

NOUVEAUTES	US	JP
Aquabactics	490	
Amazing Tennis	490	
Atomic Runner	450	
Cadash	490	
Chuck Rock	490	
David Robinson	490	490
Gley Lancer		490
Holyfield	490	
Monaco GP II		490
NHLPA Hockey 93	490	
Olympic gold	490	
Splatter House II	490	490
Star Odissey	490	
Tazmania	490	
Terminator	490	
Twisted Flipper	490	
USA Team Basketball	490	490
CD Prince of Persia		**490**
CD Wonder dog		**490**

PROMO SEGA	US	JP
Turbo Out Run		250
Double Dragon		250
Devil Hunter		190
Devilish	250	190
Buck Rogers	190	
Joe Montana	250	190
Populous	250	
Populous + Crack Down		290
Alisia Dragon	320	290
Crack Down		150
Crack Down + PRO2		220
Carmen Sandiego	190	
Toe Jam & Earl	250	220
Fantasia		220
Sonic	350	290
Wonderboy 3		190
Fantasme soldier		190
Super Shinobi	290	250
King's Bounty	190	
Mickey	320	290

SUPER PROMO LECTEUR CD ROM 2490F
ctionne sur les consoles japonaises et françaises (nécessite une modification pour la française)
es: Ernest Evan -> 390F Sol Feace -> 390F Heavy Nova -> 390F Prince of Persia -> 490F Wonder Dog -> 490F



LES AGENCES EN FRANCE

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
Fax. 16 (1) 43 38 11 86

PARIS (Uniquement échange)
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

PAU
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06

MULHOUSE
13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67

NEO GEO

o Géo 2490F

Néo Géo + 1 JEU 2990F

Jeu à partir de 690F

La Borne d'Arcade à domicile !

MEMORY CARD **190 F**
2ème MANETTE **490 F**
TITRES:
ANDRO DUNOS
BASEBALL 2020
BASEBALL STAR II
BURNING FIGHT
CYBERLIPS
EIGHT MAN
FATAL FURY
FRENZY FOOTBALL
KING OF MONSTER II
LEAGUE BOWLING
LAST RESORT
MAGICIAN LORD
MUTATION NATION
NINJA COMMANDO
ROBO ARMY
SOCCER BRAWL
SENGOKU II
THRASH RALLY

GAMEGEAR

Alimentation + MasterGear + Loupe 250F

Tous les titres et nouveautés disponibles - JEU A PARTIR DE 190F

Alimentation	160F
Master Gear	150F
Loupe	90F

SUPER FAMICOM SUPER NES

+ de 50 titres disponibles à partir de 290F

NE RATEZ PAS LA PROMO DU MOIS
SUPER NES OU FAMICOM SEULE
PRIX EXTRAORDINAIRE !...

TOUCHES SUPER NES OU ER FAMICOM*
indiqués concernent soit une version Super Nes, soit on Super Famicom

PROMOS DU MOIS

NTURE ISLAND	390F
LE GRAND PRIX	290F
LEVANIA	390F
T BATTLE II	290F
R ZONE	250F
LE BEACH	290F
DGE BALL	290F
BLADER	390F
A 3	390F

HITS

RAT	490F
R QUEST GHOULS'N GHOST	490F
NG BEAT	490F
ATION SOCCER	590F

AUTRES TITRES

38	390F
R QUEST	690F
RAT SPIRIT	NC
D	590F
AN FIGHT	650F
JOE AND MAC	650F
MYSTICAL NINJA	590F
PIT FIGHTER	590F
PILOT WING	590F
SUPER MARIO LAND	590F
SMATCH TV	590F
SUPER FORMATION SOCCER	640F
THUNDER SPIRIT	490F
MAGIC SWORD	650
YS III	590

LES ACCESSOIRES

Cable RGB	NC
Superscope (avec 1 c. de 6 jeuux)	**590F**
Alimentation Super Famicom	190F
ASCII Joypad	250F
Stealth Joy	350F
Appolo	490F
XE-I SFC + LCD	690F
JB King	NC

UNIVERSAL ADAPTATOR PROMO

MARIO PAINT PROMO

NOUVEAUTES
PRINCE OF PERSIA
SUPER DUNK SHOT
DRAGON BALL Z
TORTUE NINJA 4
STREET FIGHTER II
CAPTAIN SABASA
PHALANX
PROFESSIONAL BASEBALL
SUPER F1 CIRCUS
AMAZING TENNIS
ROBOCOP III
THE COMBAT RIBES
RAMPART
FOREMAN KNOCKOUT

EXCEPTIONNEL !
SUPER NES + 1 JEU* 1690F
* jeu à choisir parmis la sélection Ultima Games

PROMO PACK 2 JEUX* 890F
* jeu à choisir parmis la sélection Ultima Games

LYNX

NOUVEAUTES
BATMAN -> 320F
TOKI -> 320F

NX **790F**
X + Batman + alimentation + sacoche **990F**

SOIRES		ROAD BLASTER	320
ur jouer à 2	64	TOURNAMENT CYBERBALL	320
TEUR AUTO	190	NINJA GAIDEN	270
TATION SECTEUR	150	PAPERBOY	270
TTERIES	100	APB	320
OLEIL	45	RYGAR	320
E TRANSPORT	110	HARD DRIVIN	320
DES JEUX		TURBO SUB	320
GHTNING	270	SCRAYARD DOG	320
OCOP	270	AWESOME	320
E	320	CHECKERED FLAG	320
OF ZENDOCON	270	BLOCK OUT	270
LET	270	MS PAC MAN	270
RNIA GAMES	270	STUN RUNNER	320
HOBE	270	XYBOTS	320
CHALLENGE	270	SHANGAI	270
ORLD	270	VIKING CHILD	320
MERCENARY	270	ISHIDO	320
	320	BILL AND TED'S	320
OS	270	ROBOTRON	320
ASH	270	GOLF CHALLENGE	320

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

SEPTEM. 1992 JOYSTICK

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander la VPC pour la disponiblité des produits

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
....		....	
....		....	
....		....	

Port matériel 100F - Port logiciel 25F
Montant ....
Total ....

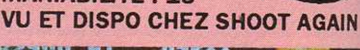
PARODIUS



Konami, synonyme de qualité. Ouh que oui, c'est vraiment un synonyme de qualité sur Super Faims. Après des débuts, il est vrai un petit peu tumultueux, avec la sortie de Gradius III sur Super Faims, la société japonaise de Kobe s'est magnifiquement rattrapée avec des titres aussi connus, célèbres et réputés que le sont maintenant Goemon Fight (Mystical Ninja en version américaine) et Contra Spirit (Contra III en version américaine).
Si vous êtes depuis longtemps un passionné de jeux japonais, vous devez sans aucun doute avoir déjà vu Parodius sur X68000 (l'ordinateur de jeu par excellence au Japon) ou sur PC Engine (dont la conversion était déjà proche de la perfection).
C'est désormais sur Super Faims, que vous allez pouvoir revivre les extraordinaires exploits de l'un des quatre vaisseaux qui vous seront proposés en guise d'entrée en matière. Pengarou, le héros de Penguin aventure sera le premier. Si vous n'aimez pas celui-ci, ce n'est pas un problème, vous pourrez alors parfaitement choisir entre l'un des trois autres vaisseaux disponibles, celui de Twin Bee, de Nemesis, ou bien choisir une pieuvre.
Dans son concept, il est bien évident que l'on ne peut pas vraiment dire que Parodius soit génial et qu'il dépasse toutes les bornes de l'imagination débordante des plus cinglés des programmeurs japonais, puisqu'il s'agit tout bonnement d'un vulgaire jeu de tir à scrolling horizontal. Donc, il n'y a vraiment pas de quoi soulever des montagnes dans ce domaine. Pourtant, Parodius est génial. Il est génial d'une part parce qu'il est beau, que les scrollings sont spectaculaires, que l'action ne ralentit pas d'un yota même lorsqu'il y a deux millions de milliards de sprites (et encore c'est vraiment un minimum!) à l'écran, et aussi parce que les graphismes ne sont pas simplement des amas de pixels les uns sur les autres. Les ennemis que vous affronterez ici sont tous hyper variés, on passe allègrement de poissons-chats, à des perroquets énormes et les couleurs débordent de partout. C'est beau, c'est brillant et c'est fort, très fort. Pour corser un petit peu le tout et surtout pour agrémenter encore un peu plus l'action de ce Shoot'Em Up, vous aurez la possibilité, en fonction des options que vous pourrez récupérer, d'augmenter la puissance de vos armes et les effets de celles-ci. Certains effets sont radicaux et niqueront absolument tout ce qui pourrait encore bouger à l'écran. Très proche dans sa conception aux autres titres de Konami, Parodius dépasse pourtant de très loin toutes les autres productions. Incomparable au niveau de l'animation, sur Super Faims on notera également une qualité sonore des explosions, et surtout des musiques proches de la perfection; bien que celle-ci ne soit pas de ce monde, comme dirait l'autre, on ne peut s'empêcher lorsqu'on joue à Parodius de penser à cette qualité. Pétant de couleurs chatoyantes, arrogant d'explosion et de sprites canoniques qui fusent dans tous les sens, Parodius est le Shoot'Em Up que l'on attendait sur super Faims. Après presque deux ans d'existence, il était temps! Deux mots encore, deux petits mots: Merci Konami. C'était pas long et cela faisait bien deux mots. Bonsoir et à la prochaine!

J'm DESTROY

EDITEUR : KONAMI
GRAPHISME : 18
SON : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



SUPER FAMICOM 94%



16 / 09 / 90 : Exilé en Argentine, le maire de Nice Jacques Médecin annonce sa démission. On le regrette à mort.

ADVENTURE ISLAND 2

Ça y est, c'est le jour j, le jour de votre vie. Ce moment c'est celui de votre mariage. Dans les bras de votre fiancée, Wonderboy (vous) êtes aux anges. Plus rien ne vous tracasse, plus rien ne peut vous toucher, vous êtes amoureux et pour l'instant, seul l'amour que vous avez pour votre femme vous intéresse. Pourtant très vite tout bascule, en un rien de temps, en un quart de seconde votre vie chavire vers le néant. En effet, un brigand, que dis-je, un salopard, un enfoiré de luxe, un parfait enfoiré, s'est emparé de femme alors que le curé local, s'apprêtait à lui poser la question fatidique. Pour vous, c'est le point de départ d'une terrible aventure qui vous conduira vers les bas fonds des paysages les plus pittoresques de Wonderland, mais également les plus dangereux. Au départ du périple que vous avez entrepris de débuter pour retrouver l'amour de votre vie, vous avez plutôt l'air assez heureux et le paysage que vous traverserez traduira bien cet état d'esprit. Dans la forêt, vous commencez à apercevoir des fruits. Une petite pression sur le bouton de saut et hop, vous voilà catapulté vers le haut prêt à prendre tous les bonus qui s'y trouvent. Si les fruits que vous rencontrez sont indispensables pour augmenter sensiblement votre capital point, il le sont encore plus pour votre énergie. En effet, ces fruits ont la propriété de vous requinquer un petit poil et surtout de remettre à flot la jauge qui permet de connaître votre état de santé. Si vous connaissez Adventure Island tout court, laissez tomber vos a priori, il n'ont rien à voir dans Adventure Island II, les deux titres étant complètement différents. Si le premier était basé autour d'un jeu d'action/aventure, celui-ci ne comporte que de l'action pure et dure à la manière du plus parfait jeu de plates-formes que l'on trouve dans les salles de jeu. Ressemblant comme deux gouttes d'eau à l'Adventure Island que l'on connaît sur Super Famicom, cette version n'a d'ailleurs pas grand- chose à lui envier. Au niveau des options, on retrouve toutes celles qui nous avait bottées à l'origine. Pour accélérer et ainsi éviter certains obstacles, Wonderboy pourra emprunter un skate-board. Pour contrecarrer les asticots qui viendront sur son chemin, au départ, il sera en possession d'une hache, puis d'un boomerang qui s'avèrera bien plus utile et bien plus pratique à utiliser. Tout comme la version Super Famicom Adventure, Island II sur PC Engine est un très bon jeu de plates-formes. A l'écran, tout est presque parfait, les sprites sont rigolos et colorés, les graphismes, bien qu'un peu enfantins se laissent regarder. En fait, ce qui ressort de Adventure Island, c'est la bonne humeur et la diversité des paysages traversés. Toujours agréable, la réalisation de Hudson est excellente. Bien que l'on puisse trouver que le jeu est un petit peu facile, on ne peut s'empêcher d'enchaîner les parties à la suite. Quoiqu'il en soit, avec Adventure Island, vous pouvez dormir sur vos deux oreilles, voilà un jeu cool, sympa et agréable.

J'm DESTROY

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 16
SON : 16
ANIMATION : 16



Dungeons & Dragons

Warriors of the Eternal Sun

Il y avait déjà bien des années que le fief du Duc Hector Barrick s'enlisait dans une guerre meurtrière contre les armées gobelines. Le jour arriva où les gobelins lancèrent l'ultime attaque. L'armée du Duc ne parvint pas à contenir tant de haine et de violence et dut, à grande honte, se réfugier dans le château des Barrick. Là, ils pensaient pouvoir soutenir un siège pendant de longs mois. Ni vivres, ni eau, rien ne leur manquerait, et les gobelins s'épuiseraient sous les remparts de cette forteresse inexpugnable. Mais tout cela est sans compter l'inattendu! Alors que les gobelins installaient balistes et mangoneaux, le ciel s'ouvrit, englotissant l'armée adverse d'un seul souffle. Dans la seconde qui suivit ce miracle, le château du Duc et tous ses hommes, furent avalés aussi par le gouffre béant. Tout le monde sombra dans



un sommeil, sans rêve, ni cauchemar. A leur réveil, les hommes (et les femmes) se retrouvèrent au milieu d'un cirque de falaises, le tout éclairé par un soleil d'une vigueur peu commune. Le duc ordonna alors à quatre de ses hommes de partir en mission d'éclaireur. Vous voilà de la partie!

Première étape de ce jeu : la composition de vos personnages. Tout est fonction de l'univers D&D (pas AD&D hélas!). Vous aurez donc la possibilité de choisir entre le nain (ou naine), l'elfe, le mago, le halfling, le clerc et le guerrier. Tirez au sort leurs caractéristiques et c'est parti! N'oubliez pas que le biclassage est impossible, c'est D&D! Le nombre de personnages possible est donc particulièrement restreint, contrairement à un Eye of the Beholder sur PC (et bientôt sur Mega CD) par exemple. Ensuite, le jeu se divise en deux phases. Tout d'abord, une phase d'enquête très générale, se présentant sous la forme d'un Phantasy Star III. Vous, personnage évoluant dans un univers en 3D, au milieu de villages ou à l'intérieur du château. Dans cette partie du jeu, les combats sont assez similaires à Buck Rogers (on s'éloigne sur ce point de PSIII). C'est-à-dire, lors des combats en extérieur, vous déplacez vos hommes autour des ennemis, vous choisissez leur façon d'attaquer ou vous leur faites effectuer une retraite. La vue est alors la même que pour les déplacements. La seconde partie du jeu est, en fait, l'exploration proprement dite. Là, on se rapproche de Shinning in the Darkness, puisque tout est en 3D, et que vous évoluez dans d'obscurs couloirs. Contrairement à Shinning in the Darkness, vous n'êtes pas surpris par les monstres, mais vous les voyez évoluer devant vous, ce qui vous permet de pouvoir fuir facilement. Au fur et à mesure de votre avancée, la carte se réalisera, mais sitôt sorti du niveau en cours, tout sera à refaire. Pour ce qui est des rencontres, c'est tout le bestiaire D&D : wraith, troll, wight, spectre, squelette, ghoul, giant... De plus, les règles sont reprises avec exactitude. Par exemple, les wraiths ou les spectres se feront une joie de vous pomper vos niveaux! On regrettera par contre que les personnages soient très vite limités en niveau. Autour du jeu, existe une tonne d'options allant des barres de points de vie, à l'invincibilité pure et simple (pratique pour avancer!) ou "boostage" de vos persos (c'est-à-dire leur montée en niveaux, automatique). Conclusion, Warriors of te Eternal Sun est un jeu complet cumulant plusieurs mérites : scénario (je vous le dis d'ores et déjà, il paraîtrait que cet endroit soit un zoo!), complexité et variété. La réalisation, sans être particulièrement superbe, est d'un bon niveau. Côté son, on a vite fait de couper les musiques qui tapent très vite sur les nerfs. L'animation dans les couloirs 3D est saccadée au possible, mais



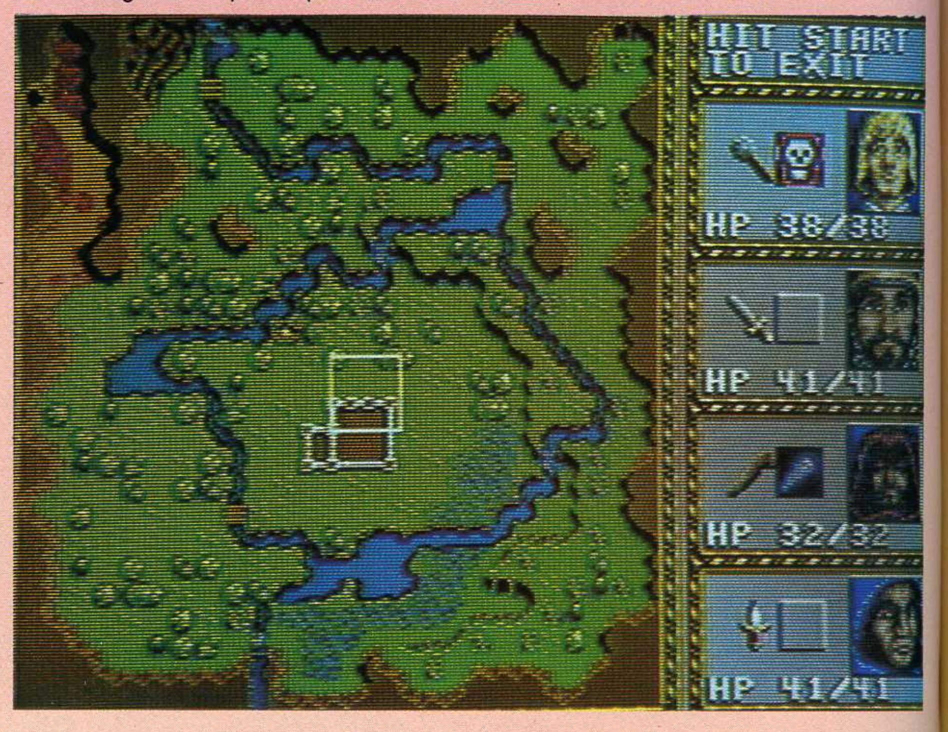
rend ainsi parfaitement compte des mouvements, ce n'est donc pas gênant. En clair, WOTES est un jeu qui devrait tenir en haleine les passionnés du jeu d'aventure, ou ceux du jeu de rôle, du vrai, qui pratiquent encore le vénérable D&D.

T.S.R.

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 15
SON : 12
ANIMATION : 14
MEGADRIVE FRANÇAISE

MEGADRIVE 75%





CHUCK ROCK

On connaissait des jeux débiles (dans le bon sens du terme), mais avec Chuck Rock on est vraiment très gâtés (toujours dans le bon sens du terme). Allez, je vous place dans le contexte. Vous êtes Chuck, un homme de la préhistoire qui n'a malheureusement pas été gâté par la nature. Vous êtes moche, laid, horrible, affreux et bien sûr toutes les néanderthaliennes du coin ne veulent pas vous voir, vous être trop moche. Pourtant, votre coeur qui n'est pas de pierre bien que nous en soyons dans l'âge, a trouvé chaussure à son pied. Cette chaussure se nomme Ophélia et, assez incompréhensiblement, cette femme est follement amoureuse de vous. Remarquez, cela tombe plutôt bien, car vous aussi, êtes assez en verve avec cette personne. De plus, Ophélia est belle, et comme vous êtes moche comme un poux, vous êtes plutôt sacrément fier de ce qui vous arrive. Ainsi, dans le village néanderthalien, vous pavoisez fièrement au bras de votre compagne, comme un dindon qui fait le beau. Cette situation attise la jalousie de l'un de vos voisins, qui, amoureux également de la belle Ophélia, décide de se l'approprier. C'est pas bien ça, on le sait, mais l'amour a ses raisons que la raison ignore. Complètement désemparé par cet enlèvement soudain, Chuck, pendant de longues semaines, évacue son chagrin par de longs sanglots. Un jour pourtant, ayant sans doute marre d'être tout seul à pleurer, vous décidez de partir sur les traces de Gary Glitter (votre voisin, source de votre problème sentimental) à la recherche de votre chaussure, euh pardon, de votre bien-aimée. N'étant pas un héros de nature, tout ce que vous rencontrez sur votre route vous fait carrément peur, et du courage, il vous en faudra pour passer les animaux plus qu'étranges qui se présenteront sous vos yeux. Au cours du périple qui vous attend, vous traverserez des régions peuplées de véritables dangers sur pattes, des ptérodactyles hélicoptères pourront vous tomber dessus, des crocodiles affamés vous courseront, etc... Si Chuck est moche, il n'est par contre pas trop bête et très vite, il comprendra qu'en utilisant les animaux de la brousse (si l'on peut appeler ça une brousse) il facilitera sa marche. Ainsi, les ptérodactyles hélicoptères pourront vous servir de moyen de locomotion très efficace pour survoler certains pièges mortels, les crocodiles, eux, pourront vous aider à sauter sur des plates-formes situées plus en amont. Bref, avec un peu de réflexion, Chuck arrivera à surmonter tous les dangers qui se présenteront. L'univers dans lequel évoluera notre homme préhistorique est complètement barge et c'est sans doute en cela que Chuck Rock est drôle. Non content d'être comique, ce jeu de Virgin est également très intéressant car il demande au joueur de posséder peu d'astuce et pas seulement des réflexes d'acier. Bien sûr, sur votre route, vous trouverez des asticots malfaisants ou des plantes vénéneuses, mais vous vous apercevrez bien vite qu'en utilisant les objets et notamment les pierres qui se trouveront sur votre parcours, vous les abattrez sans trop de difficulté. D'une réalisations superbe, ce jeu au scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans est génial, même si, parfois, on peut être exaspéré par un maniement au pixel près de Chuck. Un titre que je vous recommande vraiment.

J'm DESTROY







EDITEUR : VIRGIN
MACHINE : MEGADRIVE FRANÇAISE
GRAPHISME 18
ANIMATION 18
SON 17
MANIABILITE 16



Disponible dans tous les magasins
CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère.
"Life in the fast lane ca
UN POSTER DANS LA BOITE
Includes free poster
Gratisposter innen
Poster gratis nella scatola
Crazy Cars 3
GARANTIE A VIE EDITEUR
LOGICIELS TITUS
3615 TITUS
DU TELECHARGEMENT, DES JEUX, DES CADEAUX, DES DIALOGUES EN DIRECT, DES INFOS
"Life in the fast lane can be crazy"
DAMAGE: DISTANCE:





Max Steel.
Un dur à cuire et un redoutable pilote



Joe Spencer.
C'est un tricheur! Il utilise des raccourcis que lui seul connait.



Sal Capone.
Attention: Sal a beaucoup d'amis dans la police!



Bibi Mac Call.
Préferez-vous 3 points de moins ou ne nuit à l'ombre?

…rulez l'asphalte des autoroutes Américai-…nes dans le monde infernal des courses …ales, à bord de votre Lamborghini Diablo.
…tez votre maîtrise du volant à travers 60 …urses différentes.
…yez-vous un chemin dans un flot d'ennemis …riaces que vous apprendrez à connaître et à …edouter. Eliminez-les en les propulsant hors de …a route. Pariez sur vos performances, gagnez …uffisament d'argent pour accéder aux courses les plus difficiles, et transformer votre voiture en engin hyper-sophistiqué.

- ★ Des éléments hostiles: pluie, neige, verglas, nuit sombre...
- ★ Une police aggressive et des concurrents redoutables qui vous mèneront la vie dure.
- ★ De nombreuses options: un super-turbo, undétecteur de radars, une vision nocturne et plein d'autre gadgets performants.
- ★ Quatre divisions de concurrents, et un système de pari très rentable.

"La meilleure course de voiture du genre avec une grande maniabilité et un plaisir de jeu constant"...."Les amateurs de ce genre de jeux ne peuvent pas passer à coté de Crazy Cars III"

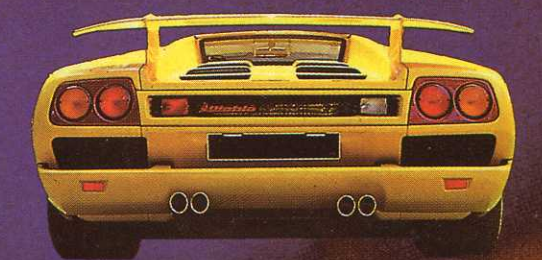
Joystick: 95%

"Superbe et bien réalisé... Avec un intérêt et une jouabilité très élevé.. Crazy Cars III s'avère être le plus rapide et le mieux animé des jeux de ce type, rendant la course ultra prenante."

Génération 4: 89%
(Nouvelle notation)

"...Crazy Cars III est une réussite totale..."
"Crazy Cars III a pris une exellente option pour le titre de meilleure course de voiture."

Tilt: 18/20

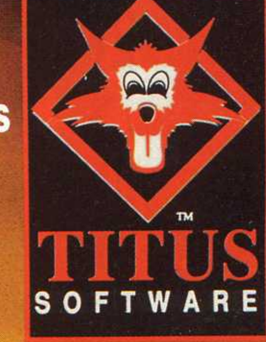






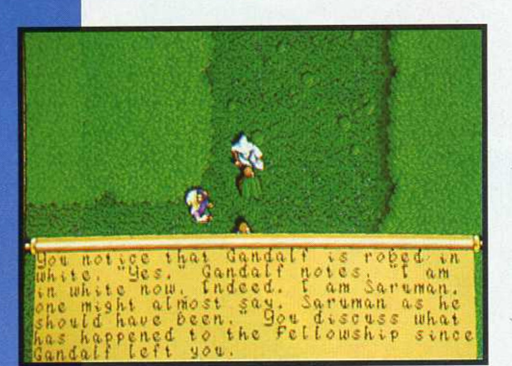
AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC
COMMODORE 64

28 TER, AVENUE DE VERSAILLES 93220 GAGNY. Tel: 43 32 10 92.



LORD OF T

Suite très attendue des fans de Tolkien et de Interplay. Le mélange des deux est à la hauteur de nos espérances.



La présentation générale diffère peu du volume 1. A peine si l'on sent que le jeu est un tout petit peu plus rapide dans les déplacements des personnages. A peine.

Pour ceux qui auraient manqué le début, rappelons que The Two Towers est l'adaptation en jeu de rôle du second volet de Lord of the Rings, livre culte de J.R.R. Tolkien. Une fois de plus, j'insisterai lourdement sur le fait qu'il n'est pas nécessaire de lire cette oeuvre pour terminer le jeu mais qu'il est en revanche indispensable de la lire pour le plaisir et si vos profs vous proposent parfois des bouquins moisis, n'en concluez pas que le fait de lire est toujours chiant.

Bon, je pourrais passer des heures à essayer de vous convaincre de cela mais qu'importe, on retiendra pour le moment que Le seigneur des Anneaux est un bouquin fascinant à lire de toute urgence.

Lorsque le jeu commence, différentes péripéties ont déjà eu lieu: après l'attaque des orcs et la mort de Boromir, tué par ceux-ci alors qu'il tentait de dérober l'anneau, Frodo, bientôt rejoint par Sam, a décidé de partir seul vers son destin et la montagne du même nom mais la communauté de l'anneau s'est dissoute.

Pendant ce temps, Merry et Pipin, enlevés par les orcs de Saroumane, opposés par maîtres interposées à ceux commandés par Sauron, ont réussi à s'échapper avant d'être amenés en Isengard et s'apprêtent à pénétrer dans la forêt de Fangorn.

Le troisième groupe, enfin, composé de Aragorn, Legolas et Gimli, est sur les traces du groupe précédent et erre près de Rohan. Comme dans le livre, ce second épisode passe d'un groupe à l'autre et ce qui est perdu en facilité se gagne en profondeur de jeu, l'adaptation étant parfaite.

Comme dans le premier épisode, mais multiplié par 3, chaque équipe va pouvoir se renforcer au fil des rencontres :

Frodo et Sam vont, pour un temps, cheminer avec Golum (le premier propriétaire de l'anneau, et qui entend bien le récupérer), Aragorn et compagnie vont avoir le plaisir de retrouver Gandalf, désormais chef de son ordre depuis la traîtrise de Saroumane tandis que Merry et Pipin rencontreront Fangorn, le maître de la forêt, encore connu sous le nom de Silvebarbe.

Houm! pas de précipitation, vous découvrirez vous-même d'autres personnages.

Alors que le volume 1 ne faisait presque pas intervenir la magie, Les Deux Tours, du fait de l'opposition Gandalf/Saroumane, tourne très vite au feu d'artifice, bien que le livre soit plus discret à ce sujet.

Au menu, huit sorts et six mots de pouvoir. En terme de jeu, rien de bien nouveau: on se déplace sur un immense territoire qui scrolle et les combats sont toujours gérés par l'ordinateur, d'après les points de vie des adversaires mis en présence, le joueur n'ayant que le choix des déplacements, de la cible et de l'arme.

But they escaped d
fleeing into a stra



Grande trouvaille en revanche, il est possible, au sein d'un menu, de passer d'un personnage à l'autre en cliquant sur le nom situé en haut de la fenêtre. C'est très pratique lorsqu'on doit donner un objet à un autre membre du groupe.

E RINGS 2





En début de partie, une présentation résume les faits. Bien que la documentation ne soit pas très claire à ce sujet, il est possible d'importer une sauvegarde de la partie précédente. En fait, seules les caractéristiques sont sauvées, puisqu'afin de respecter ce qui se passe dans le livre, les personnages ou objets folkloriques que vous trimballiez sont éliminés tandis que certains objets indispensables sont rajoutés.



Nouveauté cependant, il est possible de fuir ou de se cacher, comme dans Bard's Tales.

En revanche, la nouveauté concerne la gestion des personnages et objets, puisqu'il est désormais possible de passer d'un membre à un autre sans repasser par le menu général. Enfin, citons un Automapping très pratique mais ne marchant qu'en extérieur.

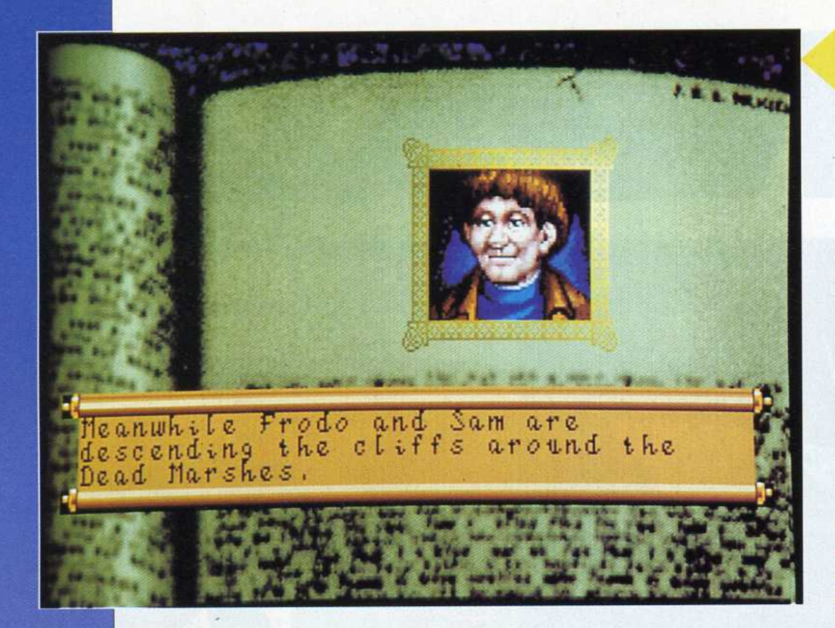


TOLKIENMANIA

Si l'univers de Tolkien vous intéresse, il existe de nombreuses façons de s'y replonger. Les livres pour commencer. On trouve dans le commerce de nombreuses éditions de l'oeuvre en français mais aussi en anglais. Même si la lecture de Tolkien dans le texte demande un bon niveau, on aura, dans tous les cas, avantage à traîner dans les librairies bilingues car de nombreux livres illustrés s'y trouvent (à Paris, Attica, Brentanos, Smith, FNAC, etc.). Les magasins consacrés au Jeu de Rôles sont également bien fournis. Au hasard de ces recherches, vous pourrez dégoter quelques merveilles du genre: The Hobbit 50th aniversary, version luxe illustrée par Michael Hague (Ed: Unwin Paperbacks); The Atlas of Middle Earth par Karen Wynn Fonstad, qui propose près de 200 pages de cartes de la région (Ed: Ougthon Mifflin Company); The Journey of Frodo par Barbara Stratchey avec, là aussi, la cartographie des lieux (Ed: Unwin Paperbacks); Bilbo's Last Song, conte illustré par Pauline Baynes qui raconte le départ de Bilbo vers les Havres Gris. Snif, excusez-moi (Ed: HarperCollins Publishers); The Father Chrismas Letters, contes de Noël écrits et illustrés par Tolkien (Ed: Unwin Paperbacks); Pictures by J.R.R. Tolkien, livre d'art présentant crayonnés, aquarelles et pastels des principales péripéties du Hobbit, dessinées par Tolkien lui-même ! (Ed: Georges Allen & Unwin); The Hobbit Birthday Book, livre d'heures reprenant quelques illustrations de l'ouvrage précédent (Ed: Grafton Books/HarperCollins) et enfin, The Lord of the Rings, illustré par Alan Lee (Ed: HarperCollins Publishers). A noter que ce dernier ouvrage ainsi que le calendrier Tolkien 93 peuvent être commandés au moyen d'un bon, présent dans l'emballage du jeu.

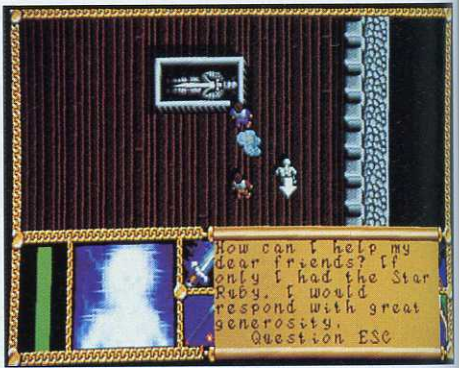
Si la langue anglaise vous pose problème, je recommande alors "Smith of Wootton Major", conte de Tolkien en édition Bilingue dans la collection "Langue pour Tous" chez Press Pocket.

Histoire de parfaire votre accent, vous pourrez aussi écouter les cassettes en anglais du Hobbit, du Seigneur des Anneaux ou des contes et poèmes de la Terre du Milieu lus par Tolkien en personne. Je vous préviens, c'est cher et particulièrement chiant, même pour un passionné (Ed: Collins/Caedmon). Si vous restez étanche à l'anglais, rabattez-vous sur Bilbo le Hobbit en bande dessinée chez Glenat. Pour aller plus loin dans la compréhension de l'oeuvre, vous pourrez lire Faeries, un essai de Tolkien sur le conte de fée chez 10/18, Les Clefs de l'oeuvre de J.R.R. Tolkien de Paul H. Kocher chez Retz (très intéressant mais parfois un peu illuminé), la Psychanalyse des Contes de Fées de Bruno Bettelheim qui fait de nombreuses référence à Tolkien (Ed: Pluriel); le numéro 19 de la revue Phenix et enfin le hors série N 1 (décembre 88) de Graal. En organisant votre emploi du temps, vous devriez pouvoir jouer ensuite à JRTM (Jeu de Rôles des Terres du Milieu de chez Iron Crown Entreprise) basé sur le JdR Rollemaster du même éditeur (JdR particulièrement complexe, voir compliqué à donf). Ensuite, vous pourrez peindre vos figurines en étain avec un pinceau à 3 poils. On trouve en effet chez Citadel un coffret "Fellowship of the Ring" et chez Mithrill différents coffrets (Smaug, Nazgul, etc.) ainsi que des personnages à l'unité. Puis, après avoir rêvé en regardant la carte poster des Terres du Milieu édité par ICE, vous pourrez vous endormir en écoutant Lord of the Rings, disque psychédélique suédois de 1967 (c'est pas une blague, je l'ai) de Bo Hanson, Rune Carlsson, Gunnar Bergsten et Sten Bergman. C'est un disque absolument mortel.Pour en finir, citons au passage quelques bouquins d'autres auteurs propres à plaire aux fans du genre (choix totalement personnel et subjectif): La fille du Roi des Elfes (Lord Dusany/Denoël); La Forêt des Mythimages et Lavondiss (Robert Holdstock/Denoël); L'histoire Sans Fin (Michal Ende/Stock); Terremer (Ursula le Guin/Seghers) et, dans un genre plus "Héroïc" que "Fantasy" (encore que Tolkien se réclamait du mouvement Faërie), Le Cycle des Epées (Fritz Leiber/Press Pocket); Elric et compagnie (Moorcock/Press Pocket) et autres Conan (R. H. Howard/Press Pocket/Neo).Voilà les amis, puisse la fourrure de vos pieds ne jamais tomber, qu'Elbereth vous guide et faites attention en traversant.

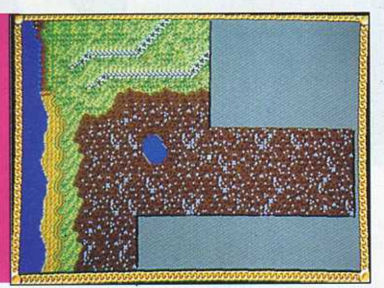


Lorsque le scénario le nécessite, on passe automatiquement d'un groupe à l'autre. Dans ce cas, un écran semblable à celui-ci s'affiche.

Comme dans le volume 1, vous devrez, en plus de la quête "officiel", vous livrer à de mini quêtes consistant à retrouver un objet demandé par un personnage de rencontre ou délivrer telle ou telle personne.



Joie immense, le jeu dispose d'une option Automapping, c'est-à-dire d'un générateur de cartes. Peine immense, cette option ne fonctionne qu'en extérieur.



Très proche du livre, le découpage de l'histoire vous obligera à prendre des notes fréquentes, se rappeler d'une quête du groupe de Frodo, par exemple, n'étant pas évident lorsqu'on a passé des heures à s'occuper d'un autre groupe.



Comme dans le volume 1, le jeu donne parfois lieu à un tableau vous enjoignant de consulter un chapitre numéroté du mode d'emploi. C'est une protection intelligente et comme lesdits chapitres sont en français, tout le monde est content.





tests

testé sur PC par Moulinex

Le graphisme, comme dans le volume 1, est mignon sans excès. L'animation, qui semble plus rapide, reste cependant lente pour les possesseurs de 286. Côté son, c'est beaucoup mieux. Les musiques, parfois superbes, disposent de plus de voies, et des digits plus nombreuses et de meilleure qualité qu'avant, renforcent la section bruitage. Les commandes, qui se font à la souris et au clavier, sont simples en raison de la gestion des deux boutons. Bonne nouvelle enfin, il semblerait, après quelques heures de jeu, que le logiciel n'ait pas buggé ou tout du moins, qu'il ne plante pas de façon intempestive. Cela me fait penser justement que le manuel, en français, est lui aussi, très bien réalisé et qu'apparemment il n'y manque pas de chapitre (je les ai comptés à la main; s'il en manque, c'est après le 211ème). Enfin, terminons-en avec une récrimination en forme de boutade: horreur! l'emballage n'est pas du même format que celui du volume 1. Vous savez comme on est, nous les Tolkienophiles (on est Tolkienopathes, justement): on aime bien le côté "oeuvre complète" et là, des boîtes de différentes tailles vont faire désordre dans la logithèque.

Mis à part ce détail, voilà un jeu très attendu qui, s'il ne bouleverse pas le monde du PC, va bouleverser tous les amis de Frodo qui, de par le monde, ne peuvent se promener dans la nature sans rêvasser au pied des sorbiers et pour qui le moindre des tumuli évoque les Galgals.

GRAPHISME VGA 256 **15** **SON** **16**
ANIMATION **15** **DIFFICULTE** **18**
91%
TAILLE : 15 Mo. Disponible sur PC. Notice VF : 19.

11 / 09 / 80 : L'UFC appelle à boycotter la viande de veau. PPDA fait la gueule.

WING COMMANDER II
SPECIAL OPERATIONS II

Avec ce second volet des opérations spéciales, Origin enrichit le Dallas de l'espace de nouveaux appareils et personnages.

Le jeu commence peu après la défaite du traître Jazz. Lors de la première mission, qui consistait à convoyer le vaisseau-prison Bastille, Jazz parvint à s'échapper. Parallèlement à cela, un nouveau type d'appareil arrive sur la base. Il s'agit du Morningstar, un engin puissant mais quelque peu versatile. On voit aussi apparaître les missiles nucléaires Mace, très pratiques pour bousiller 4 Gorthaki d'un coup mais également fort utiles pour nettoyer un champ de mines. Au milieu du jeu, qui comporte 20 missions réparties en 5 phases, un prototype du Morningstar est dérobé par l'un de vos co-pilotes, un agent des Mandarins, Terriens renégats. Vos missions principales vont donc consister à retrouver Jazz et aussi le prototype, aidé en cela de vieilles connaissances: Paladin, Maniac et naturellement la belle Angel.

Dommage, le scénario, un peu moins haletant que les précédents, reprend quelques poncifs de la série: le traître, la bombe qui explose sur le pont, etc.





Le vaisseau secret de Paladin est incontestablement le plus bel écran du jeu.



Le Mornigstar, très maniable, bénéficie d'un graphisme d'une beauté rare. Décidément, les engins de guerre qui ne tuent que des octets sont mes préférés.

testé sur  PC par Moulinex

C'est naturellement très proche de SO1 et de Wing Commander 2; cependant, on sent que les graphistes s'en sont donnés à cœur joie. Certes, il est regretable que quelques scènes clefs soient reprises des fichiers de WC2 mais il faut toutefois féliciter les concepteurs de certains objets 3D inédits et absolument superbes. Autre nouveauté, certains fonds étoilés bénéficient de couleurs du plus bel effet. La musique est identique — mis à part un morceau — et les bruitages et ambiances sonores, à peine modifiés (un Wouuuuu en plus) sont toujours aussi étranges: impossible de savoir si l'on se trouve en présence de la première bande son inspirée par les travaux de Xenakis ou si la Soundblaster déconne à plein tube. En revanche, quelques voix digitalisées (intro, combats) sont les bienvenues. Pour le reste, rien de nouveau, mais quel pied quand même, d'autant que le générique de fin — et quelle fin ! — annonce "La suite dans Wing Commander III". Lequel promet puisque les Kilrathis ont décidé de s'en prendre à la planète Terre !

GRAPHISME VGA 256	16	SON SBLASTER PRO	16	90%
ANIMATION	16	DIFFICULTE	17	
NOTICE VF	13	TAILLE	2,5 Mo	Disponible sur PC.

21 / 09 / 34 : Naissance du chanteur Léonard Cohen.



B17 FLYING

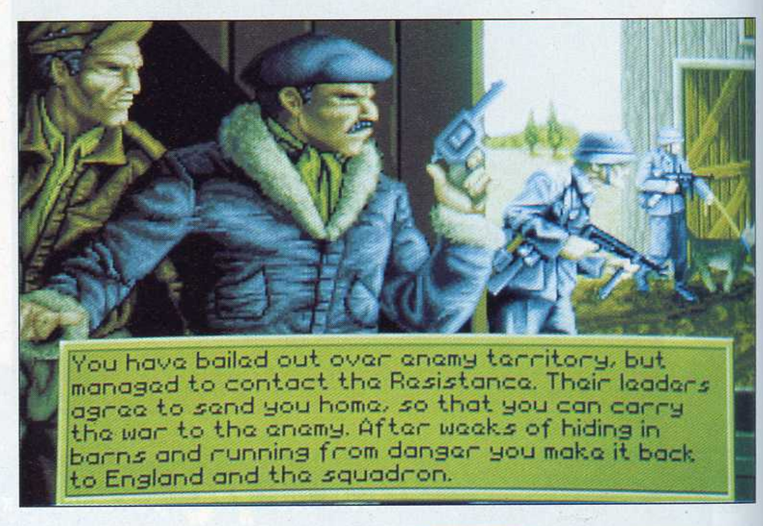
Microprose nous fait tous décoller, une fois encore, nous allons bondir de nuage en nuage.

Avec B17, vous avez la possibilité d'entrer dans la légende, celle des pilotes de la seconde guerre mondiale qui ont réalisé des prouesses à bord de ces véritables forteresses volantes. Cette simulation ne se contente pas de vous laisser le manche à balai de l'avion, mais c'est bien l'équipage tout entier que vous allez contrôler, les dix hommes qui sont embarqués dans ce bombardier B17G. Chaque membre de l'équipage a un nom, une personnalité, et tout au long de vos missions, si par chance vous rentrez vivant, vos hommes progresseront chacun dans leur domaine. Passons justement en revue l'équipage avec qui vous allez faire corps.

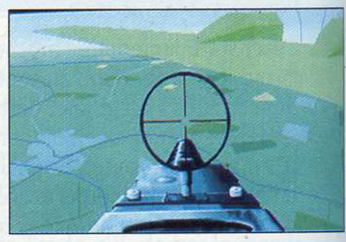
Le pilote et le co-pilote doivent se partager toutes les commandes de pilotage pur, bien sûr, mais aussi de décollage et d'atterrissage. Il convient de faire travailler les deux et non pas de développer uniquement l'un d'entre eux au cours des missions, les conséquences pourraient être catastrophiques si votre meilleur pilote était blessé en mission. Le second pilote ne s'en sortirait pas. Le navigateur s'occupe des cartes, c'est lui qui vous indiquera la position exacte de l'avion, ou la plus exacte possible, à tout moment de la mission. Le bombardier a, bien évidemment, un rôle énorme dans le déroulement d'une mission. Il doit apprendre à manipuler tous les appareils de bombardement à la perfection. L'opérateur radio s'occupe bien sûr des transmissions, mais il peut vous servir à remplacer un blessé dans une autre partie de l'avion. Suivent alors les 5 tireurs qui sont positionnés de tous les côtés de l'avion: en haut, en dessous, sur les côtés et à l'arrière.

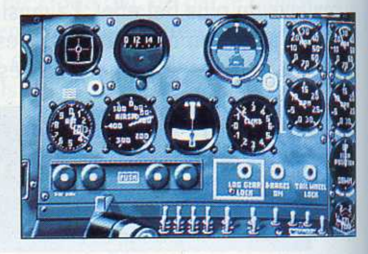
Au début du jeu, vous pouvez personnaliser votre B17, avant de partir en mission. Lui donner un nom, et même choisir le dessin qui ornera son nez. Vient alors le briefing où vous allez apprendre tout de la mission qui vous attend. Une carte est affichée avec le tracé de votre retour. Les points de bombardements sont indiqués et vous pouvez même regarder deux petits films en noir et blanc montrant précisément vos objectifs. Vous avez, en effet, un objectif principal et un objectif secondaire, l'idéal étant d'effectuer les deux dans le même vol. Une fois la mission sélectionnée, vous vous retrouvez dans l'avion, avec tout l'équipage à son poste.

Notre excellent confrère Derek Dela Fuente lève le nez au ciel et découvre un B17



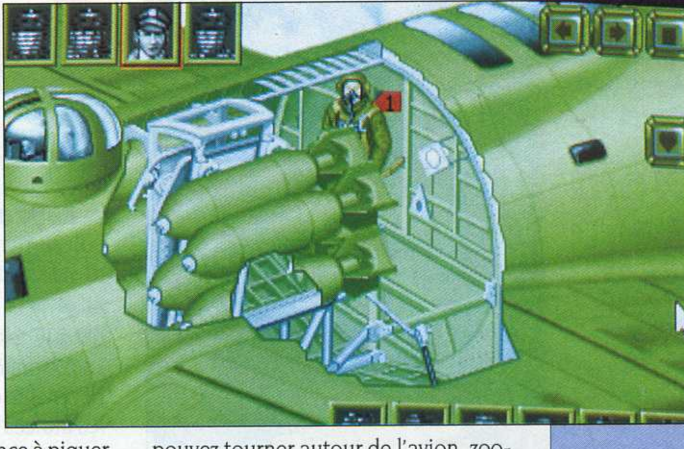








FORTRESS



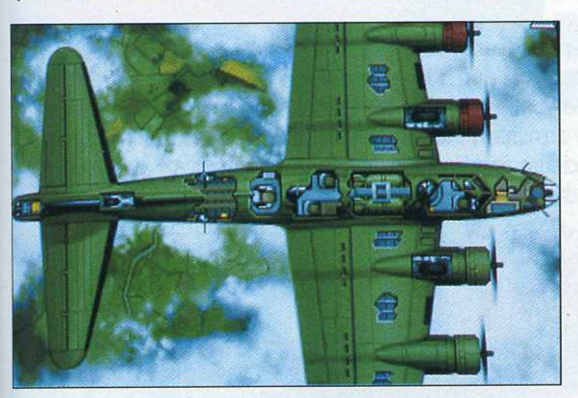
B17 affiche bien sûr des images en 3D faces pleines. Vous pouvez régler le niveau de détail des graphismes et le baisser si vous ne disposez que d'un 286 par exemple. Le sol est assez détaillée, et quand vous vous approchez de votre cible, vous pouvez admirer les différents bâtiments que vous allez tenter d'écrabouiller. Vos objectifs vont du bombardement d'un dépôt d'armes à la destruction d'une usine de fabrication de tanks ou d'une base de sous-marins. Toutes ces missions vous feront traverser l'Europe occupée.

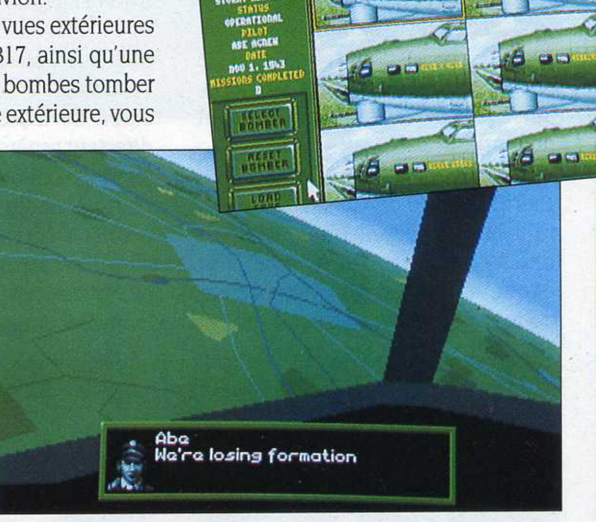
Le contrôle de votre avion peut se faire au joystick ou au clavier, tandis que vous utiliserez la souris pour tout ce qui est menu. Une fois que vous avez décollé, votre avion suit la route définie par votre mission. Vous pouvez tout laisser en automatique ou prendre les commandes cas par cas. D'autres bombardiers vous rejoignent, vous partez en formation, accompagné par des P-47. Quand un de vos hommes repère des avions ennemis, son visage apparaît avec un texte indiquant la position de la cible. Vous n'avez plus qu'à vous rendre dans la partie de l'avion appropriée grâce aux touches de fonction, et à prendre les commandes du tireur. Les phases de tir sont particulièrement réussies dans B17, vos mitrailleuses crachent les flammes et les balles s'envolent vers vos cibles. Quand vous touchez un ennemi, son avion commence à piquer vers le sol, une grosse fumée noire s'échappant de sa carlingue, tandis qu'un parachute apparaît dans les airs.

Quand une alerte est donnée, vous n'avez plus une seconde à perdre, vous devez passer d'un poste à l'autre à toute vitesse, vos ennemis vous tournent autour et attaquent votre formation. Si l'un de vos hommes est touché, vous êtes prévenu par un message d'alerte. Vous pouvez alors dépêcher un autre membre de l'équipage pour le soigner ou le remplacer, selon la priorité des positions dans l'avion.

Tout une série de vues extérieures est disponible dans B17, ainsi qu'une vue où vous voyez les bombes tomber sur votre cible. En vue extérieure, vous pouvez tourner autour de l'avion, zoomer arrière, avant, vous pouvez aussi passer d'un avion de votre formation à l'autre, mais vous ne pouvez contrôler un autre avion.

A la fin d'une mission, des médailles éventuelles sont remises à vos hommes. Les hommes blessés sont envoyés à l'hôpital et d'autres viennent les remplacer pour que vous puissiez repartir pour une autre mission. Et une autre...encore...





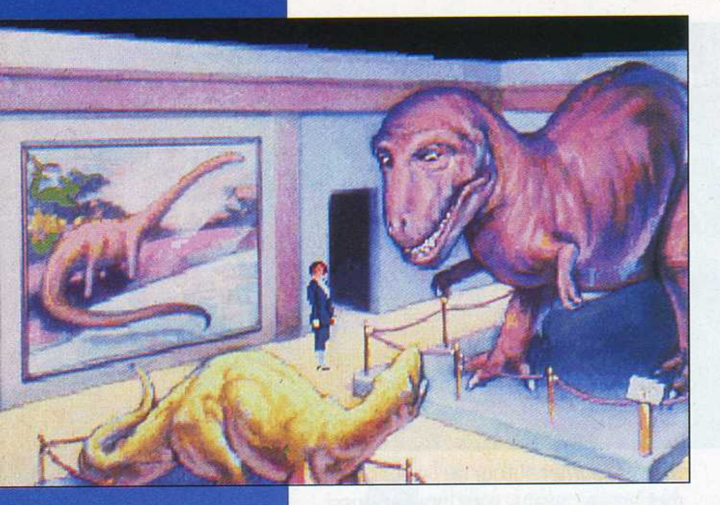
testé sur PC par Seb

Comme toujours avec Microprose, ce simulateur est d'une exactitude et d'une précision historique quasi maniaques. Le manuel qui accompagne le logiciel est très bien fait, et surtout intéressant grâce à ses photos d'époque et ses nombreux chapitres historiques et techniques.

Côté graphismes, on peut séparer B17 en deux parties. Les graphismes 3D qui illustrent ce que vous voyez à travers le cockpit ou en vue extérieure, et tous les dessins qui accompagnent les briefings ou qui montrent l'intérieur de l'avion quand vous contrôlez directement un membre de l'équipage. Les graphismes 3D sont réussis, s'affichent rapidement, mais sans grande nouveauté au niveau du nombre de couleurs ou de la finesse des éléments. Par contre, tout graphisme autre que 3D est tout simplement superbe et très coloré.

B17 est un bon soft, mais risque de ne pas convenir aux passionnés purs et durs des simulateurs. On ne pilote pas vraiment dans B17, on peut le faire, bien sûr, mais même là, les commandes sont très simples. L'accent est en fait porté sur tout ce qui est combat. On regrettera aussi une trop grande automatisation. Il est vrai qu'il était difficile de faire autrement avec 10 hommes à diriger.

GRAPHISME 16 SON 16
ANIMATION 16 MANIABILITE 17
86%
Disponible sur PC.



LAURA BOW

Sierra est de retour avec un jeu reprenant la formule connue et efficace utilisée pour ses derniers titres.

On retrouve donc la même interface utilisateur simple et maniable, les même zones d'options, les superbes graphismes et, par dessus tout, les excellentes animations agrémentées de bruitages et de musiques. Les seules choses qui changent dans ce jeu sont donc les lieux où se déroulent l'aventure, et le scénario, bien sûr.

Avant que le jeu ne débute réellement, vous pouvez admirer une introduction de 5 minutes qui présente l'aventure. Cette intro vous donnera des informations sur Laura, ainsi que sur les éléments de départ de l'intrigue.

Vous dirigez Laura Bow, tout fraîchement sortie de l'université et travaillant déjà pour un très grand journal. Vous avez été envoyé pour enquêter sur le vol du poignard d'Amon Ra, objet sans prix trouvé dans le temple Egyptien d'Amon Ra. Le poignard a été dérobé au musée de Leyendecker et c'est à vous de réunir les indices qui vous permettront d'arriver au bout de cette enquête. De nombreuses personnes sont suceptibles d'avoir dérobé l'objet, et plus tard, vous découvrirez encore d'autres suspects qui ont peut-être tué pour récupérer le poignard, apparemment extrêmement convoité.

Le jeu est divisé en plusieurs actes, les séquences se suivent alors découpées par rapport aux lieux et à l'action. Dans l'acte 1, vous êtes invité à un diner organisé par le Dr Archibald Carington III pour la présentation de l'exposition du musée, le directeur espère bien que vous écrirez un papier sur son établissement. Profitez-en pour questionner le plus de personnes possible, afin de récupérer des informations qui vous seront précieuses par la suite. L'acte 2 vous place dans le musée, face à de nombreux suspects. Interrogez-les afin d'avoir leur avis sur le coupable et sur les motivations de ce vol. Vous avez un carnet à votre disposition, pour noter vos découvertes, celui-ci est divisé en plusieurs parties, pour noter les noms des gens que vous rencontrez, les lieux que vous explorez, les objets que vous ramassez ainsi qu'une partie pour les informations diverses. Dans la première partie, sont inscrits

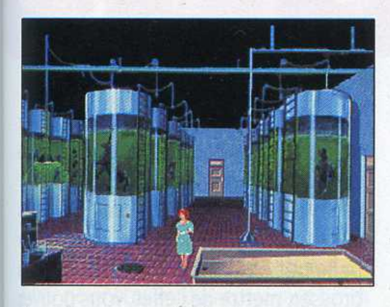


tous les noms des gens que vous connaissez, ainsi que la liste des suspects. Quand vous interrogez quelqu'un à propos d'une autre personne, votre carnet s'ouvre automatiquement, vous devez alors cliquez sur



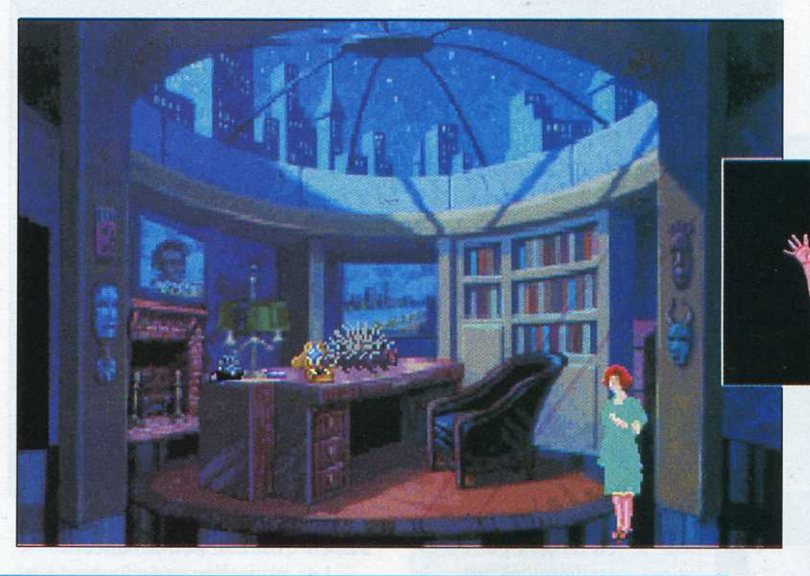
tests

THE DAGGER OF AMON RA



l'un des noms de la liste et la personne interrogée vous dira ce qu'elle sait de l'individu. Pour questionner à propos d'un lieu donné, vous devez suivre la même démarche. L'icone Objets concerne tout ce que vous possédez sur vous, et ce que vous allez ramasser tout au long de l'aventure. La quatrième partie regroupe tout ce que vous apprenez sur le poignard disparu.

L'organisation de l'écran de jeu est extrêmement simple: en haut de l'écran, se trouve la barre d'icones qui vous permet de sélectionner les différentes actions à votre disposition. Par exemple, pour faire avancer Laura d'un lieu à un autre, il suffit de choisir l'icone Marcher. Le personnage évoluera à l'écran, tout seul, en évitant les objets qui se trouvent sur son chemin. Avec l'icone Regarder, vous pouvez examiner un objet particulier, mais aussi avoir une vue d'ensemble sur un lieu, par exemple. S'il y a quelque chose de particulier dans cette pièce, un message texte s'affiche alors à l'écran pour vous décrire l'objet ou la particularité en question. L'icone Action permet de manipuler un objet. Dans cette barre d'icones, vous disposez aussi de deux commandes Parler, une pour poser des questions, l'autre pour obtenir des compte-rendus. L'icone de votre inventaire est représentée par un sac ou un porte-monnaie, à l'intérieur de la fenêtre de votre inventaire, vous pouvez déclencher diverses options qui vont de l'utilisation de l'objet à l'obtention de sa description.





La particularité de Laura Bow par rapport aux autres produits Sierra, vient du scénario et des énigmes à résoudre qui sont beaucoup moins intuitives, plus difficiles et tordues. Pour trouver la solution, ou les solutions, vous devrez revenir plusieurs fois dans les mêmes lieux pour ne rien laisser passer, pas le moindre indice ne doit être manqué.

L'ambiance de Laura Bow est très années trente, les graphismes de fond sont superbes, les animations sont soignées, comme dans ce night-club où vous entrez, une musique de plus de 3 minutes vous accompagne alors que des couples dancent sur la piste. Les scènes de ce genre sont nombreuses, et l'on se surprend alors à ne plus jouer mais à regarder et admirer. Il y a plus de 64 lieux à visiter, et vous serez impliqué dans une intrigue où le meurtre tient une place très importante, heureusement, des personnages vous aideront dans votre tâche. Les amoureux des jeux Sierra seront comblés, mais les joueurs débutants trouveront sûrement Laura Bow difficile et cette enquête deviendra rapidement obsédante.

GRAPHISME	**18**	**SON**	**18**
ANIMATION	**17**	**DIFFICULTE**	**15**



Disponible sur PC.



GAGNEZ UN VOYAGE EN EGYPTE GRACE À SIERRA.

Répondez correctement aux trois questions qui suivent, inscrivez les réponses sur une carte postale avec vos noms et adresse et envoyez la à: Sierra-on-Line, Concours Laura Bow, Service Clientèle, Unit 2, Technology Centre, Station Road, Theatle, Berks, RG7 4AA, United Kingdom.

1: Qui a perdu sa tête au musée?
2: Qui vous a aidé à déplacer la table de pierre?
3: Qu'arrive-t-il à Laura à la fin du jeu? Est-ce qu'elle réussit ou est-ce qu'elle échoue?

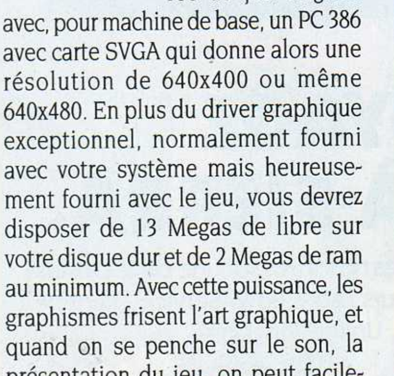
Votre carte doit arriver avant le 31 décembre 1992, Sierra tirera une carte au sort parmi les bonnes réponses, et l'heureux gagnant pourra partir au pays des pyramides avec la personne de son choix.

LINKS 386

Les fans de petits trous surmontés de drapeaux façon US Gold/ Access vont prendre une sacrée baffe avec ce soft.



Links, le jeu de golf par excellence, s'est vendu à plus de 200 000 exemplaires, et avec la sortie récente de la version Amiga, les chiffres vont encore monter. Le fait que la version Amiga n'était utilisable qu'avec un disque dur a permis de tester l'extension du logiciel, avec plus de détails et de variété dans ce programme déjà excellent.



Links 386 Pro est vraiment ce que son titre laisse supposer, une version professionnelle et améliorée du jeu original avec, pour machine de base, un PC 386 avec carte SVGA qui donne alors une résolution de 640x400 ou même 640x480. En plus du driver graphique exceptionnel, normalement fourni avec votre système mais heureusement fourni avec le jeu, vous devrez disposer de 13 Megas de libre sur votre disque dur et de 2 Megas de ram au minimum. Avec cette puissance, les graphismes frisent l'art graphique, et quand on se penche sur le son, la présentation du jeu, on peut facilement comparer Links 386 Pro aux meilleures productions CD Rom actuelle. Pour un jeu qui, lui, n'est pas sur CD c'est une performance.

Les nouvelles spécifications intégrées sont les suivantes: neuf fenêtres de visualisation avec 345 combinaisons différentes, plus de choix au niveau des clubs, des vues panoramiques plus larges qui donnent un meilleur aperçu du circuit où vous évoluez, enregistrement des statistiques pour chaque joueur avec possibilité de les imprimer, sauvegarde et revisualisation des coups dont vous êtes particulièrement fier, vues de profil qui se placent au niveau de la balle ou plus haut au niveau du drapeau, sprite du personnage homme ou femme avec possibilité de changer leurs vêtements, sable, eau, etc... Une sacrée liste, en fait.

Avec un simple click de la souris vous pouvez décider de frapper la balle par en dessous, vous pouvez la brosser, mettre de l'effet, vous pouvez placer les pieds du joueur exactement où vous le souhaitez, à l'aide d'une vue aérienne. En fait, Links 386 Pro n'offre rien de réellement nouveau en matière d'innovation au niveau du principe de jeu, mais il apporte la puissance du microprocesseur 386 avec sa rapidité et donc, des mouvements très fluides. Grâce à toutes ces spécifications, et aussi grâce à la résolution SVGA, tout semble beaucoup plus beau que ce qui nous a été donné de voir dans le domaine.

Pour reproduire une telle exactitude et une telle précision, les développeurs ont tout d'abord filmé de véritables circuits de golf à l'aide d'une caméra montée sur un hélicoptère. Ils ont alors utilisé des techniques topographiques pour réaliser les cartes du terrain puis les ont passées au travers d'un éditeur pour les rendre le plus réaliste possible. L'une des grandes fiertés d'Access, l'équipe de programmation qui a développé le





PRO





jeu pour US Gold, vient du fait que la balle répond exactement aux lois de la physique, elle stoppe net suivant le terrain, elle peut revenir en arrière dans une pente, etc...

S'il devait y avoir une chose à retenir pour être soufflé en voyant Links 386 Pro, ce serait les animations et le look des personnages. Ils sont bien proportionnés et leur façon de manier le club de golf est tout à fait admirable. Si vous pouviez vous éloigner un peu de votre écran tout en éliminant les éléments du décor du jeu trop cleans et colorés, vous auriez vraiment l'impression de regarder un golfeur à la télévision.

Il est très difficile de trouver des défauts à un jeu de ce type, pour vous en persuader, voici d'autres spécifications. Vous pouvez visualiser des parties jouées par vos adversaires, vous pouvez renverser l'écran pour obtenir une vue à l'envers de votre coup. Très rapidement, le joueur clique sur tous les menus pour voir un peu jusqu'où les programmeurs ont été pour rajouter des options et des idées novatrices.

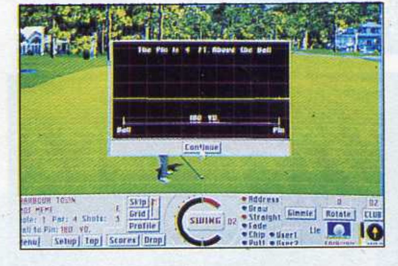




L'interface du jeu est parfaitement simple et maniable, grâce à la souris, un double click sur la barre de swing et hop, le personnage exécute votre tir. Même l'ombre du golfeur est évoluée et change selon les conditions atmosphériques. Seul inconvénient de Links 386 Pro, la place qu'il prend sur disquette et les problèmes que l'on peut rencontrer à l'installation. Les bruitages, c'est vrai, n'ont pas une part réellement importante dans le jeu, allez, tiens, un voilà un autre de défaut, puisqu'il faut toujours en trouver un.









testé sur PC par Derek Dela Duente

Nous avions déjà d'impressionnants jeux de Golf, comme Jack Nicklaus, mais Links écrase tout grâce à son côté visuel impressionnant Si vous n'avez pas 8 megas de mémoire, le rafraichissement de l'écran sera très lent avec 2 megas, 4 megas est vraiment un minimum, contrairement à ce qui est indiqué sur la boite. Même un microprocesseur à 20 Mhz rame un peu, si vous disposez de 33 Mhz et de toute la dose de mémoire, vous n'aurez pas à attendre 20 secondes que l'écran se réaffiche après chaque coup. Autre possibilité intéressante parmi tant d'autres, vous pouvez redéfinir la fenêtre de jeu pour obtenir des informations tout autour du terrain, ou afficher une zone de jeu énorme sur tout l'écran.

GRAPHISME	18	SON	14
ANIMATION	18	MANIABILITE	18

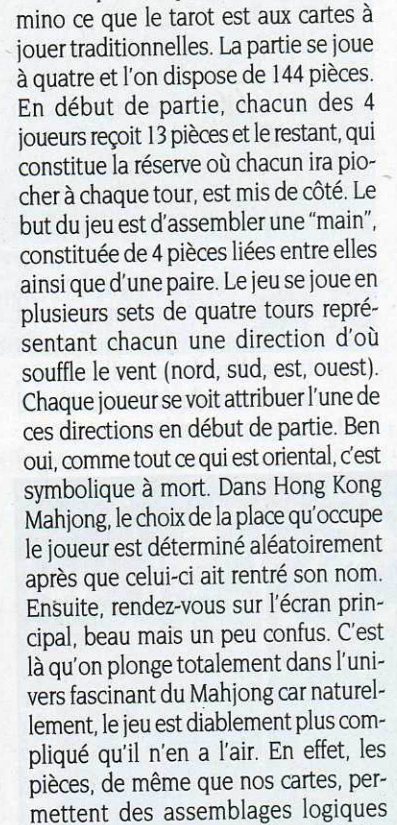
94%

Disponible sur PC.

HONG KONG MAHJONG PRO

Attention les yeux, Electronic Arts, le spécialiste du JdR et de la simulation, se met à l'heure de la stratégie. Essai réussi.

Rejoignez une obsession vieille de 3 siècles, nous propose ce logiciel de Mahjong. Il est vrai que ce jeu, s'il fait ici figure de casse-tête exotique es, en asie, son pays d'origine, une véritable institution. A l'origine issu de Chine, ce jeu envoûtant a su conquérir au fil des siècles un public de plus en plus large. De nos jours, le Mahjong est pratiqué dans le monde entier et si les règles diffèrent d'un pays à l'autre sur certains points de détail, on retrouve cependant dans chacune de ses variantes, les mêmes règles de base. Justement, parlons en, de ces règles. Un peu similaire au Gin Rami, le Mahjong utilise, en lieu et place des cartes à jouer, des pièces rectangulaires ornées de dessins et d'idéogrammes représentant la symbolique asiatique. Pour faire une comparaison rapide mais efficace, disons que ces pièces sont aux domino ce que le tarot est aux cartes à jouer traditionnelles. La partie se joue à quatre et l'on dispose de 144 pièces. En début de partie, chacun des 4 joueurs reçoit 13 pièces et le restant, qui constitue la réserve où chacun ira piocher à chaque tour, est mis de côté. Le but du jeu est d'assembler une "main", constituée de 4 pièces liées entre elles ainsi que d'une paire. Le jeu se joue en plusieurs sets de quatre tours représentant chacun une direction d'où souffle le vent (nord, sud, est, ouest). Chaque joueur se voit attribuer l'une de ces directions en début de partie. Ben oui, comme tout ce qui est oriental, c'est symbolique à mort. Dans Hong Kong Mahjong, le choix de la place qu'occupe le joueur est déterminé aléatoirement après que celui-ci ait rentré son nom. Ensuite, rendez-vous sur l'écran principal, beau mais un peu confus. C'est là qu'on plonge totalement dans l'univers fascinant du Mahjong car naturellement, le jeu est diablement plus compliqué qu'il n'en a l'air. En effet, les pièces, de même que nos cartes, permettent des assemblages logiques (Valet, Dames, Rois, ou les Rois, les Dames, les Valets ensemble, etc.) doivent être regroupées. Hélas, il faudra passer par une période d'apprentissage pour bien mémoriser toutes les familles de figurines. Ce sont les idéogrammes, les bâtons, les cercles, les vents, les dragons et les fleurs. Toutes ces pièces sont numérotées. Si vous jouez déjà à Shanghaï, vous ne serez pas dépaysé par ces étranges symboles. Ensuite, il faut assembler les pièces par trois pour reproduire une combinaison: le Chow, le Pong ou le Kong. Le Chow est en fait une suite de pièces de la même famille. Ce peut être des cercles (par exemple, un, deux, trois). En pratique, si votre adversaire de gauche dépose une pièce, vous pourrez poser deux des vôtres afin de compléter la combinaison. Le Pong, lui, est un triplet. Si n'importe quel adversaire dépose une pièce, vous pouvez compléter le triplet si vous possédez les deux autres. Enfin, le Kong, est comme le Pong, mais avec un K à la place du P. Excusez-moi j'ai un peu craqué là. Ca va vous ? Les vacances se sont bien passées ? Et les enfants, ça pousse ? Eh oui, on ne les voit pas grandir. Ah oui. Donc, le Kong permet de poser une pièce lorsque 4 pièces identiques ont déjà été posées. Après, il y a des règles spéciales, des subtilités et des trucs chinois. Bref, ce jeu est compliqué mais beau. A l'écran, ça se passe tour à tour, l'ordinateur gérant vos trois adversaires. En début de partie, on peut choisir ces derniers dans une bibliothèque assez vaste. De plus, niveau de difficulté et vitesse des joueurs peuvent être configurés.





testé sur PC par Moulinex

A l'écran, c'est très beau et qui plus est, certaines scènes animées rajoutent à la beauté del'ensemble (lorsqu'un joueur géré par la machine gagne, on le voit faire "Yep! Yep!" à l'écran, comme les gagnants de Fort Boyard (le jeu pour jeunes loups stu/cupides. Il faut dire que 256 couleurs ne sont pas de trop pour profiter du graphisme. Du reste, on se rend bien compte de la qualité de celui-ci lorsqu'on accède au "tutorial" du jeu, seulement en 16 couleurs. La différence est très nette. Enfin non elle est floue. Enfin non, ce que je veux vous dire, c'est que justement, c'est moins net en 16 couleurs. Des commandes, pas grand-chose à dire si ce n'est que la souris est obligatoire et que les deux boutons sont gérés. Et la musique ? Justement, je gardais le meilleur pour la fin. Celle-ci en effet est très sympa et surtout, de nombreuses voix digitalisées donnent l'impression qu'on dispute une partie avec de vrais joueurs. Défaut majeur, ça cause anglais.

GRAPHISME VGA 256	**15**	**SON** SBLASTER PRO	**16**	**90%**
ANIMATION	**14**	**DIFFICULTE**	**18**	
NOTICE VO	**9**			

Disponible sur PC.



20 / 09 / 93 : Street Fighter 2 sort sur Mac Quadra + CD Rom + carte 16 millions de couleurs. Il s'en vend 350.

DICK TRACY

Et hop! un jeu Disney tiré d'un film Disney avec une bande son Disney.



C'est au commissariat que commence le première enquête. La radio vous informe qu'un forfait vient de se commettre à tel ou tel endroit.

Lorsque commence le jeu, la ville est la proie d'une bande de gangsters qui la met sens dessus dessous. Très vite, Dick s'aperçoit que les malfrats qui commettent ces exactions ne sont que du menu fretin. Connus des services de police pour leur bêtise, ils ne sont que des marionnettes. Qui tire les ficelles? Les soupçons se portent sur un gros bonnet. Le but du jeu va être, en suivant plusieurs affaires les unes après les autres, de lui mettre la main dessus. Un bon point, ce jeu est assez dynamique: en effet, l'ordre dans lequel les missions sont à résoudre semble être aléatoire. De plus, la gestion des interrogatoires est amusante: on doit rassembler des preuves et, lorsqu'on juge le dossier accablant, inculper le suspect. Hélas, les scènes d'actions qui ponctuent l'enquête ne sont vraiment pas assez bien réalisées, comme nous allons le voir de suite.

Une fois sur place on doit interroger les suspects éventuels et surtout ramasser des indices.





Le temps de sauter dans sa voiture et en route. Il faut se rendre sur les lieux du crime. C'est là que les choses commencent à se gâter: en effet, il n'est pas évident de se retrouver dans ce dédale de rues, même si celles-ci sont agencées comme partout aux états unis (genre carré, ce qui arrange bien les éditeurs de jeux).

testé sur PC par Moulinex

Autant Rocketeer était beau mais inutile, autant ce jeu n'est ni beau ni laid et guère plus intéressant. Le graphisme, efficace lors des écrans présenté en style BD, est assez moyen dès qu'on accède aux scènes animées. Tenez, ça rappelle les pires jeux Touchstone et justement, c'est avec cette boîte que Disney a sous-traité la création du jeu. Cela dit, soyons patients, Disney dispose d'un fort potentiel au vu des films produits et il faut que jeunesse se passe. Si je me souviens bien, le premier logiciel de LucasFilm, un éducatif bizarroïde sur C64 (cassette!) m'avait laissé pour le moins dubitatif et depuis, on sait ce qu'est capable de faire l'éditeur. Bref, en attendant ces temps bénis ou Disney Software réalisera des chefs d'oeuvre (s'il vous plaît, faites nous Tron), revenons en à un présent moins glorieux. Les sprites clignotent, les objets accélèrent bizarrement et, suivant le sens du déplacement (horizontal ou vertical), la vitesse n'est pas la même. Lorsqu'un message s'affiche à l'écran, pas moyen de faire, par exemple, escape lorsqu'on en a terminé la lecture; il faut attendre patiemment que la routine d'effacement dudit message ait fini de boucler. Autre problème, les commandes sont, elles aussi, longues à la détente, bien qu'étant entièrement gérées au clavier: même pas l'excuse du driver de souris pour le ralentissement! Au joystick, c'est aussi lent. Enfin, et là j'aborde un problème beaucoup plus énervant, le son n'est accessible qu'en mode Sound Source (la carte sonore maison). A une époque où l'avènement du PC et du Mac dans le monde du jeu donne une chance au marché ludique -jusqu'alors sclérosé par un manque de réels standards- de s'étendre à un public plus large, c'est carrément intolérable. Enfin, et là on a aussi de quoi râler, le jeu, bien que disposant d'un manuel fort bien traduit, est en anglais à l'écran. Fantomiald au secours! Mickey fait rien que m'embêter!

GRAPHISME VGA 16	14	SON SOUND SOURCE	16
ANIMATION	13	DIFFICULTE	15
NOTICE VF	16	TAILLE	2 Mo

86%

Disponible sur PC.

03 / 09 / 55 : Naissance de Laurent et Pierre Malet.

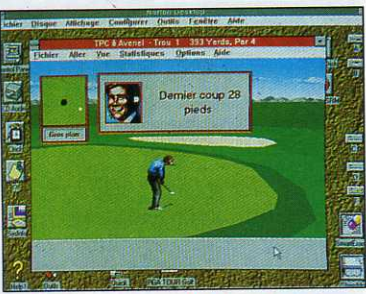
PGA POUR WINDOWS

C'est PGA de Electronic Arts tout en étant autre chose. Bref, c'est sous Windows

Tiens, je me demande combien de jeux de golf j'ai pu tester et dans combien d'articles que je leur consacrais ai-je parlé de mes vacances en Ecosse. Qu'importe, j'irai aujourd'hui droit au but puisque revenant de Bretagne. Remarquez, il y a des golfs aussi par là. Pas loin de chez moi, il y a celui de La Forêt Fouesnant, assez prestigieux paraît-il. En tout cas, suffisamment pour que le voisin aille y perdre 3 bons kilos de balles chaque week-end. En fait, on a eu beaucoup de chance à Rosbras (chez moi). Figurez-vous que des promoteurs avaient décidé de faire un golf entre Pen Kerneo et Questeland. On sait ce que c'est, ces gens arrivent avec un golf, ils construisent ensuite un hôtel, puis deux, et en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, paf! on se retrouve en ville. Mais ne noyons pas le poisson plus longtemps et revenons en à PGA Tour Golf. Ce jeu, qui permet de retrouver les frissons du golf à 1, 2, 3 ou 4 joueurs est, dans cette version tournant sous Windows, l'adaptation de PGA. On y retrouve les même options, permettant de changer de club, de s'entraîner (au Swing ou au Putter), de disputer des tournois et toutes ces sortes de choses. En fait, c'est comme PGA, lui-même comme 12 millions d'autres jeux de golf. Pourquoi le cacher plus longtemps, c'est surtout la fiche technique qui va me permettre de vous donner une idée précise de ce jeu.



Le début de partie a lieu au célèbre Club House. C'est ici que l'on peut accéder aux options de jeu mais Windows oblige, il est en réalité possible de changer d'avis en cours de jeu.



Les fenêtres sont claires et belles en 256 couleurs. Fenêtres ? Pas vraiment puisqu'il n'est pas possible d'agrandir ni de rapetisser celles-ci.

En même temps que paraît ce logiciel, sort dans le commerce le PGA Tour Golf Tournament Disk, toujours sous Windows. Entièrement multilangue (manuel et écran), ce disque de parcours supplémentaire permet de jouer dans des sites vectorisés d'après les plans d'origine. Au programme, Honda Classic (Eagle Trace), Phoenix Open (Scottdale) et St Jude (Southwind). On retrouve également le commentaire du pro avant chaque passage difficile mais pour le reste, rien de neuf: même graphisme mignon et toujours aussi lent.

testé sur PC par Moulinex

Première déception, c'est sous Windows mais il n'est pas possible d'ouvrir plusieurs fenêtres ni même de changer la taille de l'unique écran. Enfin unique, c'est une façon de parler; il y a plusieurs écrans mais hélas, un seul à la fois. Dommage, il eut été agréable de pouvoir afficher par exemple la carte dans un coin et la fenêtre de jeu à côté. Remarquez, et nous abordons là le second point noir, c'est suffisamment lent comme ça en 256 couleurs (et guère mieux en 16). Certes, il est probable que Windows 3.1 y est pour beaucoup mais qu'importe: le résultat, c'est que ça rame. Pendant le jeu, rien à redire, le personnage envoie sa balle avec un bel entrain. Là ou ça se gâte, c'est lorsqu'il s'agit d'afficher l'écran suivant. Caramba! quelle misère! autant il est aisé de pardonner à Links la lenteur de l'affichage, tant il est splendide, autant ici, il n'y a pas d'excuse. Remarquez, et nous abordons là le troisième point noir (mais où ai-je vu une phrase similaire ?), le graphisme n'est pas époustouflant. Oh, rien de catastrophique, mais là aussi on regrette Links. Tenez, ce parallèle me fait même penser à un autre défaut, le son. Pendant le jeu, on entend des oiseaux. Franchement, au lieu de se documenter sur les plans TPC des parcours, les concepteurs auraient gagné à se rencarder sur le chant des oiseaux. Si vous entendez un jour un oiseau siffler métalliquement comme celui de ce logiciel, faites- moi signe. Même si vous résidez non loin d'une centrale nucléaire, je ferai le déplacement. Bref, reste l'unique qualité de ce logiciel: c'est en français à l'écran. Ouf! les éditeurs commencent à s'y mettre sérieusement. Dommage, j'eus préféré fêter dans la joie l'arrivée de ce golf francophone mais hélas, la technique ne suit pas. Tiens, je me demande si un jour il existera des logiciels en Breton ?

GRAPHISME VGA 256	14	SON SBLASTER PRO	13
ANIMATION	13	DIFFICULTE	13
NOTICE VF	18	Disponible sur PC.	



DO 335 PFEIL



Et hop, encore un machin tordu qui volait ou qui aurait dû voler : le Do 335 Pfeil, ou "Arrow", sorti fin 42 des chantiers Dornier. Issu des recherches du professeur du même nom, cet appareil révolutionnaire disposait d'un moteur Daimler Benz à hélice à l'avant et à l'arrière. La sortie du Messerschmitt Me 262 mit un frein momentané à la carrière de l'appareil et ce n'est qu'à la fin de la guerre que d'autres engins (Do 335 V1 et V2) s'égaillèrent joyeusement à la sortie des chantiers de Oberpfaffenhofen Que viennent faire ces belles histoires de l'oncle Hans, alors que je ne vous ai pas encore parlé du logiciel, me direz-vous ? J'allais y venir. Le temps de noyer un ou deux poissons et j'arrive. Ah les sales bestioles, elles se défendent bien. Or donc, le logiciel rajoute quelques missions à SWOTL, variées et assez difficiles. Certaines d'entres elles permettent d'admirer un nombre impressionnant d'appareils volants simultanément, avec, pour effet, de ralentir pas mal les choses comme on va le voir dans la fiche technique.

Avec ce supplément pour SWOTL, Lucas Film continue à amortir les frais de son service documentation.

testé sur PC par Moulinex

Pour effet de ralentir pas mal les choses. Vous avez vu ! A l'installation, j'ai eu la surprise de me voir proposer, avec un 486 33, le mode d'affichage moyen. Il faut une machine Eisa pour jouer maintenant ? En réalité, il est possible d'augmenter la finesse des détails mais il est vrai que dans certains cas, ça rame un maximum ou plutôt, c'est rapide mais ça saccade. Voir l'horizon tressauter par pas de 15 degrés à chaque virage est assez énervant. Il est vrai que la configuration particulière du moteur autorise les virages serrés, mais pour ce qui est de l'absence de vibrations, c'est un peu raté. En ce qui concerne les sons, c'est le ronron habituel et le graphisme du tableau de bord, un peu moche, rivalise d'aliasing avec le décor en escalier. L'ai-je bien descendu ?

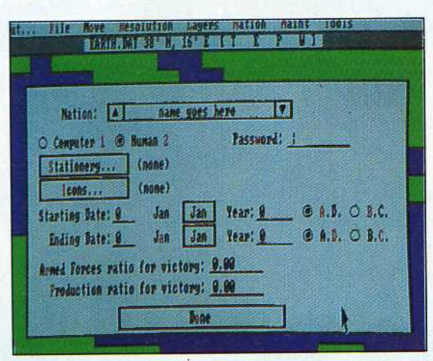
GRAPHISME VGA 256	15	SON BLASTER PRO	12
ANIMATION	13	DIFFICULTE	15
NOTICE VO	14		

69%

Disponible sur PC.

UMS2 PLANET EDITOR

UMS, ultime simulateur militaire était une réussite sur ST. La version 2, sortie sur ST et PC était ratée. Afin de rattraper le coup, voici le Planet Editor qui propose, outre UMS II, un outil permettant de créer vos combats. J'ai souvent critiqué les éditeurs qui mettent dans le commerce les outils de programmations qu'ils avaient développées pour leur compte, lorsqu'ils commencent à être dépassés mais là, c'est la totale:



dans le genre pas pratique, on atteint des sommets. D'une part, c'est techniquement étrange mais surtout absolument infernal à utiliser. Pour créer vos combats, vous devrez charger et sauvegarder différents modules. Les fanatiques du genre seront heureux d'apprendre que ce logiciel permet de créer les cartes, le relief, d'y déposer des armées et de saupoudrer le tout de conditions météo plus ou moins clémentes.

Si l'envie vous prend de créer vos combats, cet utilitaire de Microprose devrait vous ravir.

testé sur PC par Moulinex

Le graphisme, EGA ou CGA, est moche. Curieusement, un module qui permet de créer ses icones tourne, lui, en VGA mais si vous arrivez à vous servir de cet engin, plus proche de l'éditeur de fontes que de l'utilitaire bien pensé, ce sera un miracle. Les fichiers, nombreux et affublés de noms barbares pourront être échangés avec d'autres format (ST et Amiga). Pour le reste, citons un manuel en anglais fort documenté et deux nouveaux scénarios stratégiquement intéressants: guerre du pacifique 42/45 et Asie du Sud Est 56/75.

GRAPHISME EGA	13	SON	-
ANIMATION	-	DIFFICULTE	19
NOTICE VO	15		

55%

Disponible sur PC.

LES INCONTOURNAB

POPULOUS
© Electronic Arts.

Utilisez votre pouvoir pour aider votre peuple à se développer et lutter contre ses ennemis.

DEUTEROS
© Ian Bird - Activision.

Colonisez le système solaire en développant votre population et vos bases spatiales.

SPIRIT OF EXCALIBUR
© Virgin.

Aventures et batailles dans l'Angleterre médiévale.

CHESS PLAYER 2150
© Oxford Softworks.

Le programme d'échecs le plus puissant, avec des tableaux graphiques sophistiqués...

HUNTER
© Activision.

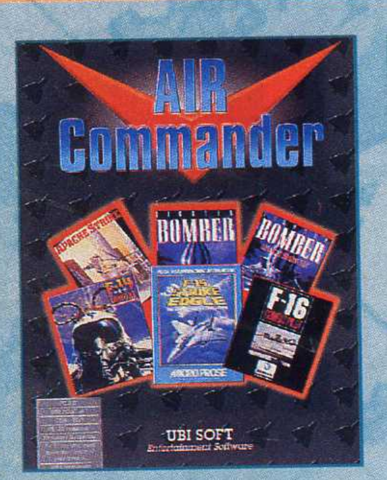
Soldat d'élite envoyé derrière les lignes ennemies, votre objectif : attaquer et survivre.

Strategy Masters

DEUTEROS
POPULOUS
HUNTER
CHESS PLAYER 2150
SPIRIT OF EXCALIBUR

UBI SOFT
Entertainment Software

Disponible sur ST - AG - PC
(sur PC : HUNTER et DEUTEROS remplacés par MERCHANT COLONY et COHORT)



Nouveauté

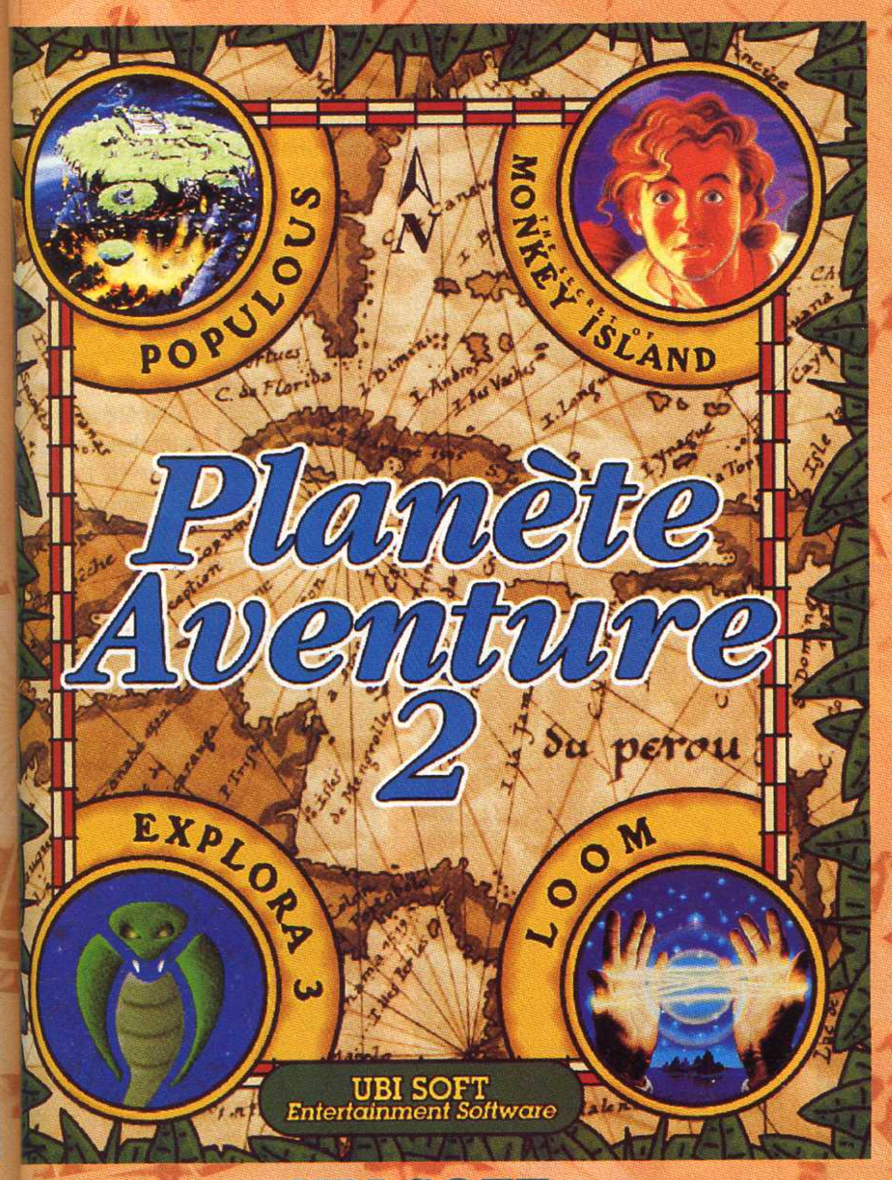
Aux commandes des appareils les plus sophistiqués.
Disponible sur : PC



La passion du sport s'affiche !

Disponible sur : ST - AG - PC, en CPC D : Kick Off 2 - Grand prix 500 2 - Great Courts - Fighting Soccer et 3D Grand Prix.

ES DE LA RENTREE !



UBI SOFT
Entertainment Software
8/10 rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-bois
Tél 48 57 65 52
3615 UBI

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

© Lucasfilm Ltd.

Devenez un pirate dans une aventure parsemée d'embûches que seule votre perspicacité vous permettra de surmonter.

LOOM

© Lucasfilm Ltd.

Dernier survivant de la guilde des tisserands, vous combattrez les forces du mal pour préserver l'harmonie de l'univers.

POPULOUS

© Electronic Arts.

Le pouvoir absolu est entre vos mains ! En incarnant un dieu, vous orientez les destinées de vos fidèles pour conquérir le monde.

EXPLORA III

© Infomédia.

Vous allez vous retrouver plongé dans une aventure inquiétante, au coeur d'une enquête sur la secte du serpent...

Disponible sur ST - AG et PC.

Double confrontation

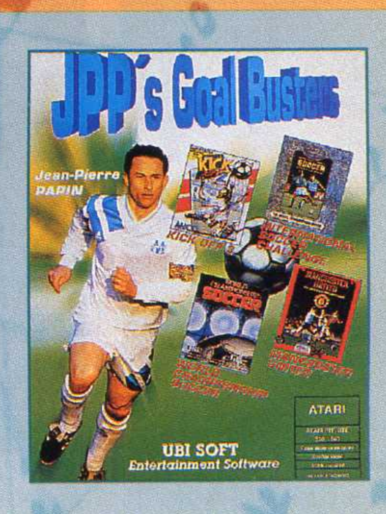
Disponible sur : ST et AG

Compilations disponibles dans les Fnac et les meilleurs points de vente.



La sélection de Jean-Pierre PAPIN.

Disponible sur : ST - AG - PC et en CPC : Kick Off 2 - Fighting Soccer - World Championship Soccer et Kick Off 1.



LEATHER GO

C'est en couleur et ça parle!

Les temps changent chez Infocom.

Un mystérieux météore atterrit dans la petite ville de Atom City. En réalité, il s'agit d'un vaisseau intergalactique en provenance de la planète X.

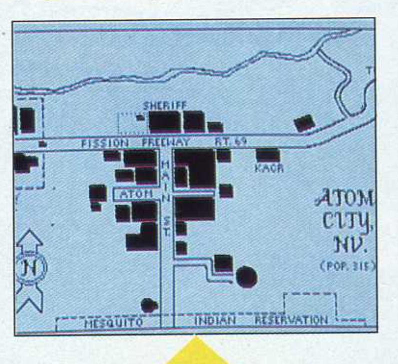


Il y a un bon paquet d'années, Infocom représentait le nec plus ultra en matière de jeux d'aventures textes. On se souvient, avec un serrement au coeur, de Zork, Hitchhiker's Guide to the Galaxy (Le Guide du Routard Intergalactique, à lire) et naturellement de Leather Goddesses of Phobos. Ah... ces boîtes bleutées remplies de gadgets idiots (lunettes 3D, cartes en odorama, etc.), synonymes d'heures de supplice et de bonheur. Avec Leather Goddesses... II, nous retrouvons nos déesses vêtues de chevreau glacé et surtout les scénarii totalement klonkés de Steve Meretzky, apparemment encore plus givré qu'avant. Non sans avoir rappelé qu'on lui doit, outre les jeux précédemment cités, quelques merveilles du genre Planetfall, Sorcerer et Spellcasting, venons-en à l'argument de LGOP II.

Dans les années 50, un vaisseau spatial s'écrase dans la ville de Atom City. Son occupant, natif de la planète X qui répond au nom de "Barthgub el Nikki-Nikki fils de Jelgobar el Zayda-Zayda", mais que nous appellerons Barth, doit trouver le moyen de repartir. Non loin de là, Zek Zarmen tient une station service entouré de ses employées, de superbes jeunes femmes spécialistes de la pompe et du dégraissage. Il y a 20 ans, Zek a sauvé la Terre d'une invasion des Déesses de Cuir, habitantes de la planète Phobos. Naturellement, personne en l'a cru. Zek est plus ou moins amoureux de Lydia, fille du professeur Sandler. En fait, Zek est plus ou moins amoureux des filles en général. Comme par

Les déplacements, qui se font de tableau en tableau par changement d'image (pas par scrolling), sont parfois un peu fastidieux, le logiciel ne laissant pas toujours le choix de la direction à prendre.

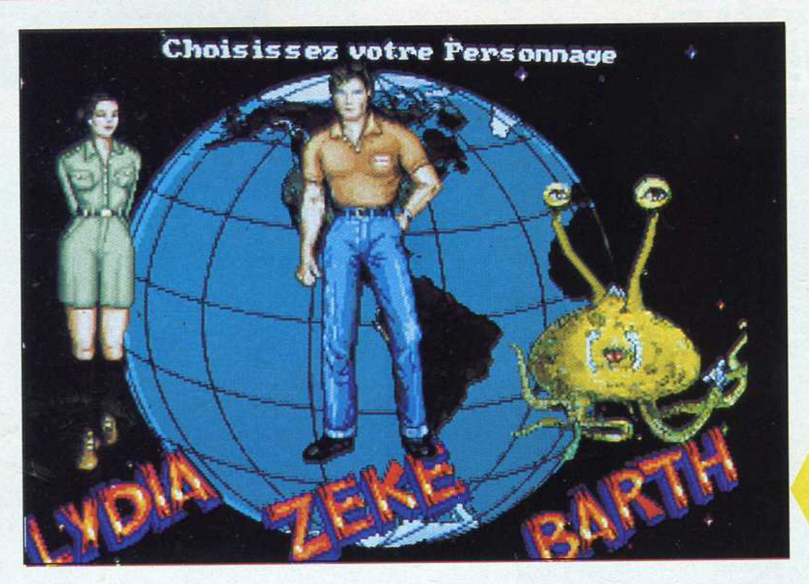




Pour se retrouver dans la ville, le mieux est encore de disposer d'une carte. Celle-ci vous attend au bureau du sherif.



A noter que le logiciel est fourni, en plus de la carte, avec deux utilitaires du domaine publique spécialement conçus pour fonctionner avec elle. Il s'agit des fichiers PLAY.COM et MP.COM qui permettent respectivement de jouer et d'éditer des sons digitalisés issus d'autres cartes, pour l'un, et d'un utilitaire qui autorise la restitution stéréo sur PC de samples Amiga 4 voix au format ".DOC". Franchement, un jeu de cette qualité livré avec carte et outils, mérite de remporter un vif succès. Je ne me fais pas trop de soucis.



En début de partie, vous pouvez choisir lequel de ces trois protagonistes vous incarnerez. Dans l'aventure, chacun de ces personnages se rencontreront un moment ou un autre mais naturellement, ils n'auront ni le même but, ni les mêmes missions à accomplir.

tests

DESSES OF PHOBOS

un fait exprès, le professeur Sandler est un spécialiste des étoiles, persuadé de l'existence d'une dixième planète dans le système solaire: la planète X. Dans le jeu, vous pourrez incarner au choix Zek, Lydia ou Barth et de fait, vivre 3 aventures différentes. Au début, vous devrez vous promener en ville mais très rapidement, le jeu va prendre une tournure complètement folle et vous ne tarderez pas à rencontrer les fameuses Déesses de Cuir, revenues pour asservir la Terre en utilisant les compétences techniques des habitants de X. Sale affaire...



Lorsque l'on parle avec des personnages, ceux-ci répondent de vive voix. Parfois, un texte en bleu vous informe de leurs pensées. Ainsi, les commentaires de l'extra terrestre sont généralement très amusants.

Inutile de le cacher plus longtemps, beaucoup de choses tournent autour du sexe dans ce jeu. Beaucoup moins coincé que Larry, par exemple, ce jeu permet de rencontrer une majorité de filles superbes (et de mâles entreprenants si vous incarnez Lydia).

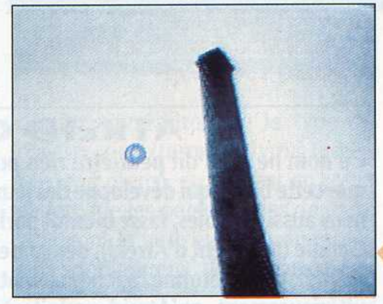




Il est possible d'embrasser tout ce qui bouge et parfois, de... comment dire. Bon utilisons des mots simples: de baiser au moyen de l'icone en forme de vis. Une vis ? non, je ne vois pas le rapport.



Comme dans beaucoup de jeux, le but est d'une part de parler le plus possible et surtout de ramasser tout ce qui traîne. Ensuite, vous pourrez essayer de découvrir à quoi vont servir ces objets. Attention, ne cherchez pas systématiquement la solution la plus logique car le concepteur du jeu est un malade.



Comme dans les films des années 50, les ébats amoureux sont symbolisés par des images en noir et blanc à hurler de rire (des fusées décollent, des zeppelins trouent les cieux, etc.).





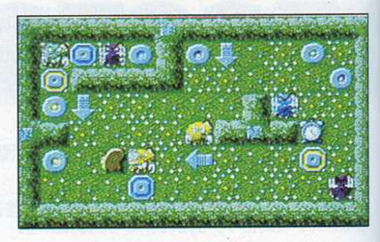
testé sur PC par Moulinex

Ce qui frappe le plus, c'est la qualité du son: d'une part, tous les dialogues sont en voix digitalisées, mais de plus, en français (voix et textes). Pour réussir ce tour de force, Infocom et Activision, qui distribue le logiciel en France, a fait appel à une douzaine d'acteurs et actrices qui prêtent leurs voix à plus d'une quarantaine de personnages. Vous me direz, quel est l'intérêt si l'on ne dispose pas de carte sonore ? Je réponds du tac au tac: immense puisque l'éditeur a pensé à tout. Dans la boîte du logiciel, on trouve une sorte de "dongle" muni d'une sortie audio. Il s'agit d'une véritable carte sonore se branchant sur le port imprimante de la machine. L'engin, appelé Lifesize Sound Enhancer, est compatible Covox et il permet de restituer les sons digitalisés avec une qualité assez impressionnante. A dire vrai, je l'utilise même en lieu et place de la Soundblaster (qui se charge, elle, des sons FM de la musique) car elle ne ralentit pas du tout le logiciel. Cela dit, si vous le souhaitez, vous pourrez aussi profiter des sons sur le haut parleur du PC ou même amortir ainsi votre Disney Sound Source. Pour le reste, les cartes habituelles sont prises en compte (Adlib, Pro Audio Spectrum et compagnie.

GRAPHISME VGA 256	**16**	**SON** LIFESIZE	**18**	**94%**
ANIMATION	**13**	**DIFFICULTE**	**16**	

Taille : 18 Mo. Disponible sur PC. Notice VF : 19.

THE TINY SKWEEKS



A ce niveau, sachez tirer le meilleur parti des téléporteurs. Il faut parfois passer plusieurs fois sur le même téléporteur pour parvenir à ses fins! Autant dire qu'il faudra penser vite, très vite!

Mettez un Skweeks dans votre machine avec Loriciel !

Qu'est-ce que "mettre un Skweeks", ou plus précisément, car en science, il convient d'être précis, qu'est-ce qu'un Skweeks? Est-ce un jeu NES, Skweeks (on en a une énorme envie!)? Pardonnez le jeu de mot et redevenons sérieux, l'espace d'un instant. Bien sûr, le seul nom de Skweeks n'est pas sans évoquer, chez le joueur normal, un petit héros douçâtrement sympathique.

Eh bien, le Tiny Skweeks, c'est précisément l'inverse! Oh! On retrouve le petit monstre poilu à la dentition particulièrement développée, on retrouve cet air gentillement pataud, on retrouve ses clés sous son paillasson (ça arrive!), on retrouve cette démarche un peu gauche qui nous amusait tant... mais pourtant, ces Tiny Skweeks sont différents! Ils sont sournois! Les voici débarquant sur terre pour conquérir, envahir ou périr! Mais comme vous n'êtes pas d'humeur, rentrée oblige, vous allez surtout les faire dormir!

Chaque niveau de ce jeu tient sur un écran unique. Le but est de parvenir, en un temps bougrement limité, à installer chaque Tiny Skweeks (que nous appellerons maintenant T.S. - vous l'aviez devinez, T.S.R. est un Tiny Skweeks Retardé!-) sur une petite base sur laquelle il s'endormira comme un gros bébé, fichant ainsi la paix à tout le monde. L'astuce, c'est que, d'une part il faut que chaque T.S. soit installé sur la base correspondant à sa propre couleur, et que d'autre part, les T.S. ne peuvent être que partiellement guidés. Qu'est-ce donc? Vous ne pouvez, en effet, que donner une direction au T.S, qui ne s'arrêtera qu'en rentrant en contact avec un mur, une plante... ou un autre T.S. Lorsque l'on sait qu'il existe des flèches de sens obligatoire ou des téléporteurs et qu'il faut parfois faire passer les T.S. dans un ordre bien spécifique, et non pas au gré du seul hasard, vous vous doutez qu'il va falloir activer la machinerie cérébrale. Car, et c'est un scoop, le cerveau humain, malgré ce que l'on avait pu croire, n'est pas un ornement ou un simple contrepoids, mais il sert bel et bien! Vous voilà donc parti pendant des heures entières à jouer d'adresse et d'astuces sur les quelques cent niveaux desquels il faudra bouter (ou plus exactement endormir) les T.S!



Gros plan sur la star du moment, le Tiny Skweeks dans son état le plus sauvage.

ATREID CONCEPT

Ce nom ne vous dit peut-être rien pour le moment, mais il y a fort à parier que cette boîte, qui développe des jeux micros (dont le présent Tiny Skweeks), mais aussi consoles, fasse bientôt parler d'elle. Si jamais vous croisez Nicolas Gaume (président d'Atreid), demandez lui la liste de ses projets en cours, vous risquez d'être étonné. Sachez, avant que nous vous en disions un peu plus ultérieurement, qu'Atreid exploite à fond le marché Macintosh, et que les présents Tiny Skweeks ne devraient pas tarder à atterrir sur cette machine.

testé sur AMIGA par T.S.R.

Ces derniers temps, Loriciel fait dans le jeu de réflexion avec, il faut l'avouer, plus ou moins de réussite. Tiny Skweeks est de ces jeux qui, à l'usage, se révèlent passionnants. Le jeu ne brille pas par ses graphismes qui sont pourtant soignés, et qui ont aussi le mérite d'afficher divers détails amusants au fil des niveaux. Pour accompagner le jeu, vous pourrez choisir entre SFX ou musique. Alors que la première option est bien amusante, la seconde vous propose une musique d'ambiance ne tapant pas sur les nerfs, comme c'est bien souvent le cas, et étant même plutôt agréable. Si les dix premiers niveaux sont franchement faciles, les choses se compliquent dès le vingtième, la difficulté étant (progressivement) croissante. En bref, Tiny Skweeks est un jeu qui ne ménagera pas vos neurones, mais une fois lancé dedans, il y a de fortes chances que vous en redemandiez.

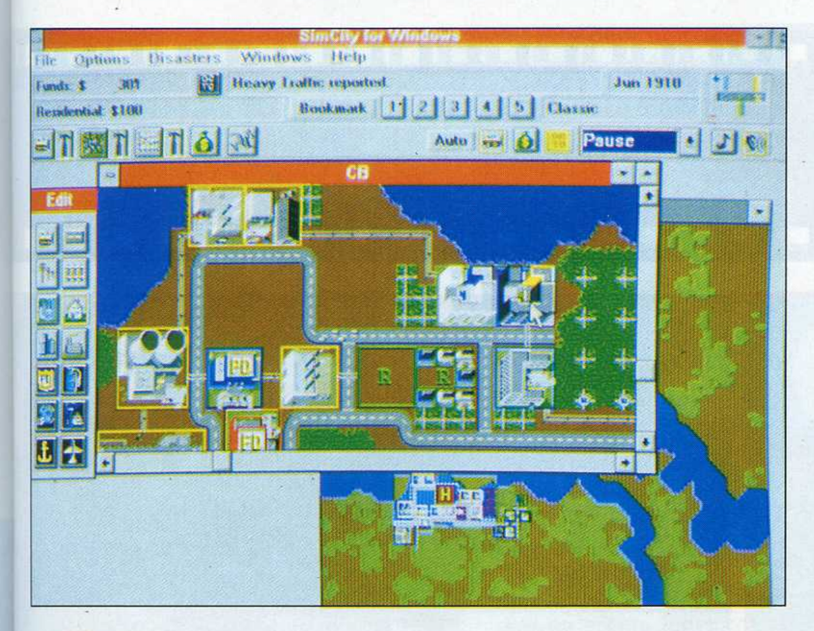
GRAPHISME	**12**	**SON**	**15**	**83%**
ANIMATION	**18**	**MANIABILITE**	**17**	

Disponible sur ST, AMIGA, PC, CPC, C64.

12 / 09 / 87 : Suppression de l'émission "Droit de réponse".
Polac a un plan pour revenir très vite, confie-t-il à ses amis.

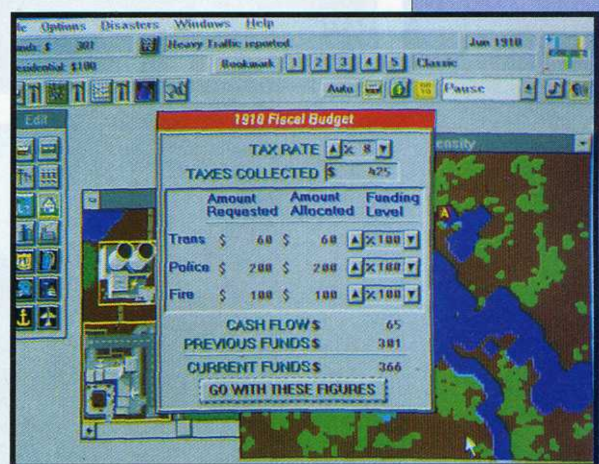
SIMCITY WINDOWS

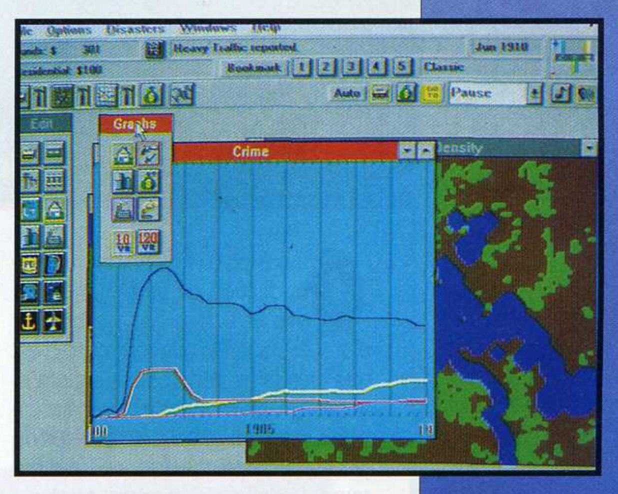
Retour d'un grand hit de Maxis en version Windows, pour le meilleur et le pire.



Pour les trois personnes qui n'ont jamais entendu parler de Simcity, rappelons qu'il s'agit d'une simulation vous mettant tout à la fois dans la peau d'un maire et d'un urbaniste devant gérer une ville. En début de partie, après avoir choisi un terrain ou laissé le soin à l'ordinateur de le générer aléatoirement, vous commencez à installer votre population : il s'agit de construire une centrale électrique, puis des usines, afin de procurer un emploi aux futurs administrés. Ceux-ci doivent être logés, aussi devez-vous penser aux maisons. Vous n'indiquez en réalité que le type de construction (terrain à bâtir, industrie, commerce, etc.). C'est en cours de jeu que les personnages de votre ville vont la faire évoluer, du moins s'ils sont heureux. Vous devrez gérer ce bonheur en ne les accablant pas de taxes et en veillant à leur bien-être. Jeu fascinant s'il en est, Simcity ne gagne, hélas, pas grand-chose avec cette nouvelle version. Bref, si vous possédez déjà la version DOS, vous pourrez vous abstenir de l'achat de celle-ci.







testé sur PC par Moulinex

Commençons par une explication concernant le son. On voit avec surprise un zéro pointé en lieu et place du tiret habituel indiquant une absence de bruitage. Eh oui, le jeu comporte, hélas, du son, mais d'une telle nullité qu'on a peine à croire cela possible de la part d'un éditeur aussi prestigieux (pas de cartes sonores gérées et "bip" du PC!). Remarquez, en y repensant, on ne peut pas dire que le son de qualité soit leur truc, chez Maxis. A part Simant qui tire son épingle du jeu, Simcity "tout court" et Simearth n'ont jamais été des foudres de guerre à ce niveau. Pour le reste, il y a à boire et à manger dans ce Simcity relooké. Bon point en ce qui concerne les écrans de contrôle (criminalité, prix du terrain, etc.), très pratique puisque commandé au moyen d'icones. En revanche, l'impossibilité d'afficher plusieurs fenêtres et de sauvegarder sa présentation (comme c'est le cas dans Simearth) gâche un peu le plaisir. Le graphisme, ni beau ni laid, n'attire aucun commentaire. Bref, on s'interroge un peu sur la légitimité de cette version Windows, moins réussie que sur Macintosh, et qui plus, assez lente.

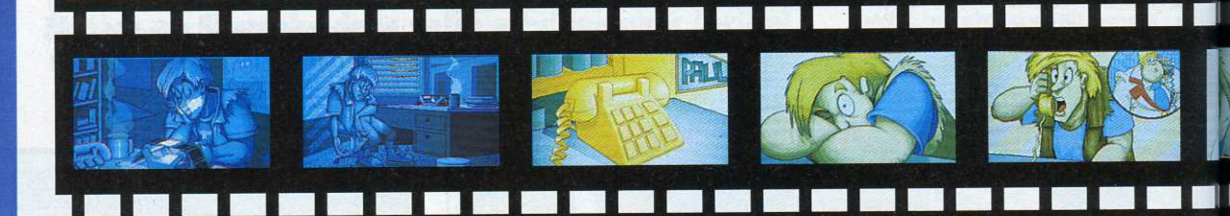
GRAPHISME VGA	15	SON	0
ANIMATION	12	DIFFICULTE	14
TAILLE	6 Mo	NOTICE VO	13

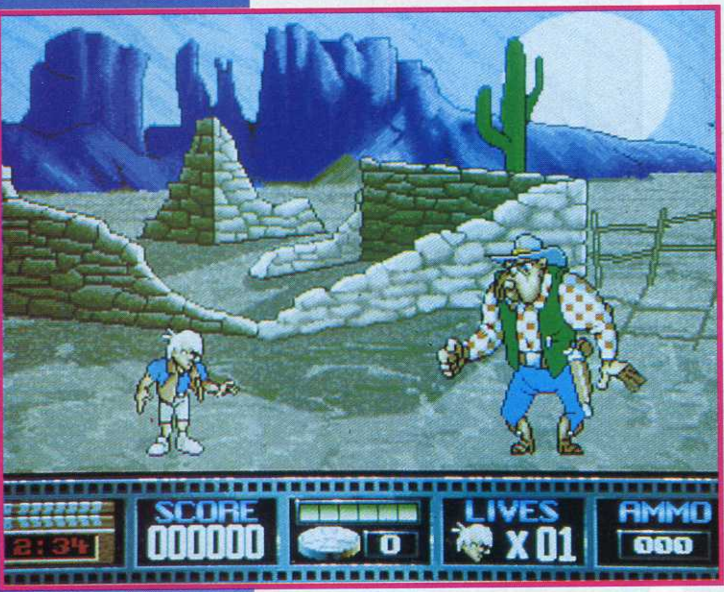
75%

Disponible sur PC.

PREMIERE

Core Design saute à pieds joints dans le monde du cinéma.







Voici deux des 6 ennemis ou épreuves que vous devrez affronter à la fin des niveaux. Les décors changent, la musique, et l'action aussi par la même occasion.

Que ce jeu commence par une introduction de présentation n'a rien de surprenant, c'est même plutôt courant. Par bonheur, celle-ci est très bien faite, entièrement sonore et animée de graphismes plein écran. On y voit celui qui va devenir le héros du jeu, endormi sur une visionneuse-monteuse de cinéma. Cette présentation a bien sûr pour but de donner des informations sur le scénario du jeu, scénario que voici.

Clutch Gable, monteur cinéma pour les productions Core Pictures, vient de passer trois jours et trois nuits au boulot pour le montage final de la future réalisation de la société. Un film très important qui verra sa première dans quelques heures. Au petit matin, Clutch Gable est réveillé par le téléphone, c'est son patron qui lui demande de se dépêcher de ramener les bobines du film. Clutch, très sûr de lui, déclare qu'il n'y a aucun problème, qu'il a assuré, que le film est bien fini et que d'ailleurs les bobines sont là sous ses yeux... Ou plutôt qu'elles étaient là, car notre ami est bien obligé de constater qu'on lui a dérobé pendant qu'il était endormi. Il n'est pas bien difficile de deviner qui a fait le coup, c'est un membre de Grumbling Picture (Note: grumbling signifie ronchon en anglais), la société concurrente de Core Pictures. Clutch Gable n'hésite pas et fonce en direction des studios Grumbling pour récupérer les 6 bobines qu'on lui a piquées.

C'est bien sûr là que le jeu commence réellement, le joueur prenant le contrôle de Clutch. Vous devrez explorer 6 niveaux complets, avec des sections de fin indépendantes et originales. Chaque niveau se déroule dans des décors de studio différents, avec des thèmes très variés. Cela va du Western au film d'horreur en passant par la S.F. ou le dessin-animé.

Premiere est un jeu de plates-formes, il faut donc de l'adresse pour négocier les sauts, les montées aux échelles, les passages périlleux truffés de pièges, mais aussi des réflexes pour éviter les tirs des ennemis, pour sauter par dessus ceux qui vous fon-





Voilà le genre de situations tout à fait agréables que vous allez rencontrer : tomber sur une plate-forme qui vous redonne de l'énergie sous la forme d'un paquet de pop-corn, et deux leviers qui vont ouvrir deux accès ailleurs dans le niveau.

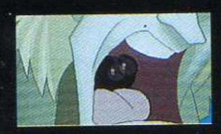
cent dessus ou encore pour leur tirer dessus. Clutch peut ramasser des munitions disséminées un peu partout dans chaque tableau, un compteur en bas de l'écran se met alors à jour. Le personnage peut donc sauter, se baisser, mais aussi passer d'un plan à un autre, le jeu ayant en effet deux niveaux de profondeur, ce qui fait que d'une partie sur l'autre; les niveaux sont remplis de bonus, ceux qui donnent des points, mais surtout ceux qui redonnent de l'énergie comme les hamburgers ou les paquets de Pop-Corn; et enfin, Clutch Gable devra lutter dans une séquence de fin de niveau pour passer au niveau suivant.

Ces fins sont d'ailleurs très originales, et présentent de véritable petits jeux dans le jeu. Au lieu de placer bêtement un ennemi sur lequel il faut taper un certain nombre de fois pour qu'il s'écroule, les programmeurs de Core Designe ont changé l'action selon chaque ennemi de fin. Vous devrez donc affronter un cow-boy en duel, foncer sur des rails de chemin de fer avec une locomotive à vos trousses, bondir dans l'espace en passant entre des fusées ou encore lutter contre des monstres bizarres dans des décors d'halluciné.

Les niveaux proposent de petites énigmes, toujours basées sur des leviers à un endroit qui ouvre des passages à d'autres endroits. Ainsi faut-il tout explorer, mémoriser le tableau dans son ensemble pour avoir une chance de voir la fin d'un monde. Clutch Gable évoluant dans des décors de cinéma, il peut donc passer du devant de la scène aux coulisses en empruntant certaines portes, certains passages. Les niveaux sont deux fois plus grands qu'il n'y parait puisque le joueur passe sans cesse d'un côté à l'autre.

A chaque vie perdue, Clutch recommence au début ou, s'il trouve un clap dans le niveau, à l'endroit où il a trouvé cet objet. Les carrés d'énergie disparaissent un à un à chaque contact avec un ennemi, mais c'est une vie complète que Clutch verra disparaître s'il tombe dans un trou. 6 niveaux, 6 mondes cinglés vous attendent.





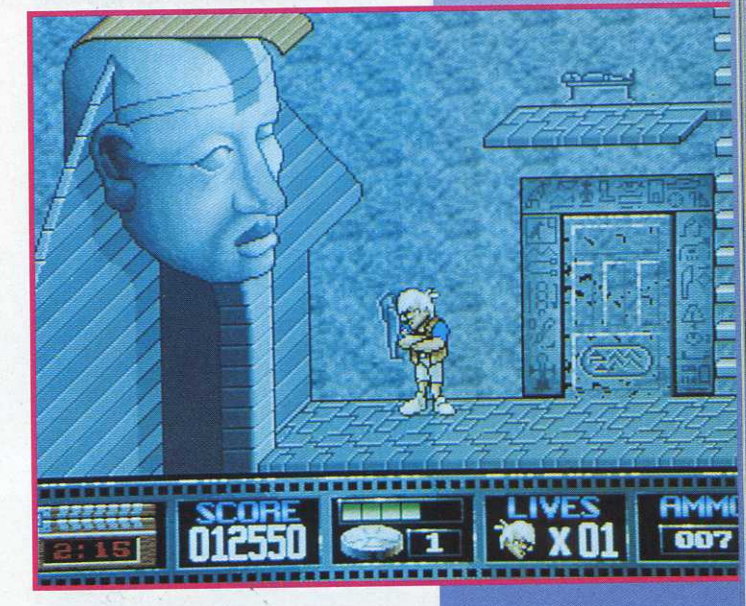
L'introduction de Premiere n'est pas uniquement composé d'écrans graphiques qui se suivent, ils sont tous animés en plusieurs étapes et accompagnées de bruitages et de musique.



Dans le monde du dessin animé vous évoluez dans des décors très Tom & Jerry. Votre personnage, d'ailleurs, est minuscule et passe dans les trous de souris, saute sur les étagères, sur tous les objets que l'on peut trouver dans une maison.

vous pouvez croiser des ennemis ou leur passer derrière.

Respectant les définitions de catégories définies par le Dieu du Jeu Video, Premiere a tout ce qu'on peut attendre dans un jeu de plates-formes classique: les ennemis ne sont pas intelligents, ils se déplacent toujours de la même façon, le joueur peut donc apprendre à les éviter ou à les éliminer



Les graphismes du niveau en noir et blanc sont particulièrement superbes. Les secrets des pyramides ne vont pas tarder à agresser Clutch Gable de toutes part, même les hiéroglyphes géants peints sur les murs peuvent l'attaquer.

testé sur AMIGA par Seb

Le scénario de Premiere est plutôt amusant, cette idée du personnage qui vient évoluer dans des décors de cinema permet de justifier les changements de mondes et d'ennemis. Graphiquement, Premiere est très agréable, l'intro, tout d'abord, est très réussie, puis le jeu en lui-même avec ses grands sprites colorés et ses décors très riches et même carrément magnifiques dans certains niveaux. La maniabilité est bonne, et le joueur maitrise très rapidement les déplacements du personnage, surtout les changements de profondeur qui demandent quelques minutes pour s'habituer.

Côté technique pure, il n'y a rien d'extraordinaire, on peut saluer la performance qui consiste à dérouler l'intro toute entière sans le moindre chargement, mais il est vrai que Premiere ne fonctionne que sur un Amiga disposant d'1Mo de mémoire minimum. Par contre, les scrollings multi-directionnels ne sont pas parfaitement fluides; on pardonnera la chose en admirant la grande taille de la fenêtre de jeu.

Pour ce qui est de la musique, le côté sonore pur est réussi, comme souvent sur amiga, et certaines compositions qui accompagnent les tableaux, une différente à chaque fois, sont carrément géniales.

En conclusion, un bon jeu, très amusant, avec des tableaux qui deviennent de plus en plus difficiles au fur et à mesure que le joueur avance.

GRAPHISME	16	SON	17	85%
ANIMATION	15	MANIABILITE	16	

Disponible sur Amiga

DOJO DAN

Chez Europress, les karatekas se bourrent de Yin et de Yang pour mieux combattre le mal.

Les habitants du pays de Banzaari vivaient dans la paix et la bonne humeur depuis des siècles et des siècles. Paysans dans leur grande majorité, ils se contentaient pleinement de ce que leur apportait la nature. Vivant au rythme des moissons, des cueillettes et entrecoupant leurs journées de travail par des balades en forêt, ils étaient tout simplement heureux.



Malheureusement, cette joie de vivre ne plait pas du tout à Valrog, roi de l'Ordre Sinistre des Enfers et magicien puissant au cœur noir, et, comme il s'ennuyait à mourir dans son sombre château, Valrog décida d'envahir Banzaari et de faire régner le désespoir et la douleur sur cette région autrefois si tranquille.

Les paysans essayèrent de lutter, mais ils ne purent rien faire contre les milliers de créatures maléfiques envoyées par Valrog; débordés, ils se firent massacrer, emprisonner, et les hommes de Valrog pillèrent et volèrent tout ce qui passa sous leurs doigts crochus. Les sages de Banzaari organisèrent alors un concours d'arts martiaux où le gagnant aurait le privilège immense de partir combattre les hordes noires de Valrog pour rétablir la paix sur Banzaari.

Le gagnant de ce concours, c'est vous, mais il faut tout de même avouer qu'il n'était pas trop difficile de sortir vainqueur, les prétendants au titre étaient peu nombreux, tous se sont défilés devant la difficulté de la tâche qui attendait le gagnant. Le Karateka courageux que vous êtes va devoir utiliser ses poings et ses pieds à travers 5 régions toutes composées de 4 cantons. Chaque canton vous placera dans des décors différents, devant des énigmes et des ennemis changeants. A la fin de chaque canton vous devrez affronter l'un des lieutenants de Valrog.

Bondissant sur les plates-formes, frappant sur vos ennemis à la recherche du chemin qui mène au boss de fin de niveau, vous devrez ramasser de nombreux objets qui vous aideront dans votre quête. Les symboles du Yin et du Yang, par exemple, qui sont libérés à chaque fois que vous frappez un adversaire: ramassez-les pour faire avancer votre comp-



teur de Super Punch qui vous rendra quasiment invincible pendant plusieurs secondes. En de nombreux endroits, vous trouverez aussi des pots qui sortent de terre, brisez-les pour faire apparaître des objets bonus qui pourront vous redonner de l'énergie, faire apparaître une carte du niveau où vous vous trouvez, ou simplement vous faire encaisser des points. Certains pots contiennent aussi des symboles I-Ching, vous devez en récolter un maximum et, ainsi, atteindre la «vérité intérieure» nécessaire pour avoir une chance d'éliminer Valrog dans un combat final dans son château.

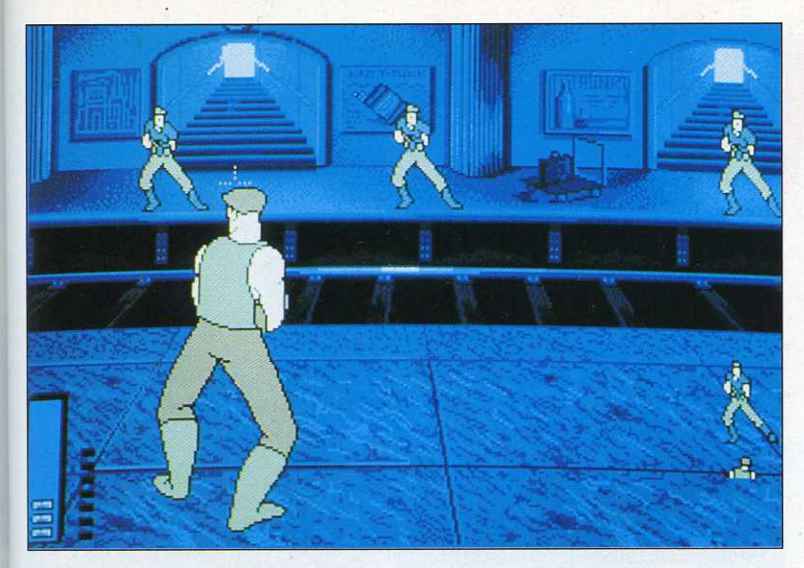
Les ennemis sont très nombreux, ils apparaissent sans arrêt et certains d'entre eux vous lancent des projectiles qui ont la fâcheuse tendance à vous pousser dans le vide. Si les ennemis se contentent de faire baisser votre énergie, certains pièges, par contre, vous font perdre une vie directement, comme les brasiers, les mares infestées de poissons carnivores ou les cuvettes de lave bouillonnante. Mieux vaut, alors rester concentré et bien négocier les sauts vertigineux que vous devez effectuer de temps en temps.

testé sur AMIGA par Seb

La formule de Dojo Dan est des plus classiques: des plates-formes, des monstres qui vous foncent dessus, des objets à ramasser et des boss de fin à éliminer. Malgré tout, le jeu a quelques atouts, comme le grand nombre de niveaux (il y en a 20) tous différents et de taille irrégulière mais pouvant atteindre un nombre d'écrans très conséquent. Les graphismes n'ont rien d'extraordinaire, mais certains niveaux sont tout de même très agréables avec de beaux dégradés de couleurs dans le fond de l'écran.

Plus énervant: la maniabilité du personnage, qui laisse parfois à désirer, surtout dans les passages difficiles et qui vous fera manger votre joystick plus d'une fois. De plus, le jeu est un peu ardu, surtout qu'à chaque perte de vie, vous recommencez en arrière dans le niveau. Heureusement, à la fin de chaque région, tous les 4 niveaux donc, vous pouvez sauvegarder la partie. Côté son, vous avez le choix entre les bruitages ou la musique, impossible d'avoir les deux simultanément. Un bon exercice de style, que de reprendre toutes les difficultés et tous les pièges du genre, mais sans grande originalité.

GRAPHISME 12 — SON 12
ANIMATION 12 — MANIABILITE 12
72%
Disponible sur AMIGA.



GUY SPY

ReadySoft nous l'avait caché, mais le héros de Dragon's Lair a eu un enfant, sans doute avec la princesse qu'il a délivrée, il s'appelle Guy Spy.

Vous connaissez sûrement la série de jeux Dragon's Lair, il y a quelques années ce jeu était sorti en bornes d'arcade avec disque laser. A l'époque, nombreux étaient ceux qui s'agglutinaient pour admirer les graphismes, les animations, et pour entendre le son incroyable qui sortait de ce jeu. ReadySoft s'est chargé de son adaptation sur micros, puis ils ont créé des suites. Très controversés, ces logiciels avaient le mérite de présenter des graphismes réellement superbes.

Guy Spy reprend exactement la même structure que son ancêtre Dragon's Lair, des graphismes de type dessin animé, en plein écran, animés, et des personnages font presque tout tout seuls, le joueur ne devant indiquer que de vagues directions et quelques tirs au bon moment.

Guy Spy est divisé en 13 tableaux différents. Chaque niveau propose des graphismes complètement différents, ainsi que leur propre mode d'opération, leur propre but à accomplir pour passer à la suite. Tout au long de ces 13 tableaux vous dirigez Guy, un espion à la poursuite du Baron von Max, le dernier niveau n'étant autre que le combat final contre le Baron.

Tout commence dans la gare de Berlin. Guy attend son train sur le quai, tranquillement, quand les hommes du Baron apparaissent sur le quai d'en face. Armés de mitraillettes, ils sont là pour faire un carton. Heureusement vous êtes armé aussi, mais malheureusement vos munitions sont limitées.



Le train vous emmène aux pieds du téléphérique emprunté par le Baron. Vous vous retrouvez dans une cabine, mais celle d'en face est occupée par les hommes de von Max, encore eux. Vous devrez donc leur tirer dessus, charger votre pistolet régulièrement, le tout très rapidement pour ne pas laisser vos ennemis envoyer des dynamites dans votre cabine.

Voilà, les scènes se suivent jusqu'à la fin, à chaque fois vous avez quelques actions à effectuer, déplacer Guy, tirer, sauter. Votre aventure vous emmènera en Egypte dans une pyramide, au Pérou dans un temple pour enfin arriver face au Baron. Si vous perdez dans un niveau vous reprenez automatiquement au début de ce niveau.

testé sur PC par Seb

Guy Spy est assez insupportable et manque profondément d'intérêt. Bien sûr les graphismes sont plutôt agréables, les sprites énormes quoi que très peu fins, mais le jeu n'est pas maniable et hyper-répétitif. On reste tout d'abord bloqué sur un niveau, on s'énerve, on pique une ou deux petites crises de nerfs, on balance quelques coups de pieds dans l'ordinateur, puis on comprend comment passer le niveau, et ainsi de suite. Guy Spy a donc une durée de vie très limitée, et je ne vois pas l'intérêt de rejouer une partie quand on est arrivé à la fin une fois, il n'y a ni score ni temps, aucun autre défi que de trouver comment passer les tableaux.

Dragon's Lair était déjà très limite au niveau de l'intérêt, Guy Spy n'échappe pas à ce qui semble être une règle dans cette série. Des jeux assez beaux, mais sans la moindre idée, les tableaux manient les clichés et le déjà-vu à la pelle: labyrinthe dans une pyramide égyptienne, momie qui vous attaque, slalom en skis, etc...

Côté technique pure, les animations sont plutôt lentes, le temps de réaction du personnage assez important. Il n'y a pas de scrolling, mais la séquence de descente en skis est potable sans être impressionnante avec des obstacles d'assez bonne taille. De nombreuses erreurs de perspective et de plans traînent partout dans le jeu, des sprites ont les jambes qui passent devant un personnage alors qu'ils sont derrière, des choses dans le genre. Par contre le son est d'assez bonne qualité.

GRAPHISME	16	SON	15
ANIMATION	12	MANIABILITE	10

58%

Disponible sur PC.

RAMPARTS

Est-ce un jeu mineur réussi ou une idée géniale non aboutie ? En tout cas, c'est un Electronic Arts.

Mélange de jeu de construction, de stratégie et d'arcade, ce logiciel est le type même du produit qui va plaire à une certaine catégorie tandis qu'une autre va le détester. Puisque je me dois d'être impartial, je me situe entre ces deux extrémités. Le but du jeu est simple, il faut détruire l'adversaire au moyen d'un canon puis, après les combats, reconstruire son château si possible en augmentant sa taille. Pas de guerre sans expansion. C'est là que le jeu devient amusant puisque le temps est limité et surtout, on n'a pas le choix des pièces de construction qui arrivent au petit bonheur la chance. On sent que les concepteurs ont aimé Tetris. Résultat, il faut poser ses bouts de mur à toute vitesse et faire bien attention à fermer les murs, sans quoi le territoire n'est pas pris en compte à la fin et on perd. Heureusement, il est possible d'orienter les pièces mais comme la forme n'est jamais tout à fait idéale, les murs prennent une drôle de dégaine. Naturellement, plus l'on s'étend, et plus il est difficile de reconstruire un château cohérent après le pilonnage de l'adversaire. Bref, voilà un jeu stressant à souhait et original comme tout. De fait, il plaira aux amateurs de jeux stressants et laissera les autres sur les rotules.



Il s'agit ensuite de choisir son territoire. Il est toujours important de prendre une zone dégagée de toute constructions pouvant gêner l'expansion de vos rampa...euh, remparts. Faut trouver le bon créneau, quoi.



Lorsque le lieu est déterminé, on passe à la mise en place des canons. Pas de grande stratégie à ce niveau si ce n'est qu'il faut se dépêcher: toutes ces actions sont en temps limité.



En mode un joueur, on combat contre des bateaux dirigés par l'ordinateur. Problème, ces bêtes là bougent.

testé sur PC par Moulinex

Là, c'est irréprochable d'un point de vue technique bien que certaines concessions à la mode console soient énervantes (le jeu existe sur NES). En effet, pour rentrer le nom dans le tableau des hight Scores, il faut faire défiler les lettres de l'alphabet. Dommage que les concepteurs aient oublié que les ordinateurs sont dotés d'un accessoire très pratique appelé clavier. Pour le reste, le graphisme est assez agréable bien que simplet et surtout, le son est particulièrement soigné. Outre une musique amusante, des voix digitalisées mettent de l'ambiance dans les parties. Les cartes sonores et même le panachage est possible: on peut, par exemple, utiliser une Roland en même temps qu'une Sblaster Pro et la Proaudio Spectrum (version 8 et 16 bits, cette dernière n'étant pas encore sortie) est gérée. L'interface utilisateur est bien pensée. Ca, c'est un plus que les consoles peuvent apporter aux jeux micros, parfois plus ésotériques qu'il ne serait nécessaire. Ainsi, le mode trois joueurs (clavier, souris et joystick, avec possibilité à deux joueurs d'utiliser le même clavier) est très agréable. Enfin, le manuel en français est trop succinct, mais relativement bien traduit. Les progrès sont lents.

GRAPHISME VGA	14	SON	14
ANIMATION	12	DIFFICULTE	14
NOTICE VF	12	TAILLE	2 Mo

89%

Disponible sur PC.

tests

15 / 09 / 86 : Attentat à la Préfecture de Police (1 mort).

ERIK

Atlantis réussit à transformer un guerrier viking en pauvre victime qui doit se défendre.









Erik ne correspond pas tellement à l'image que l'on peut avoir du Viking, il ne court pas dans tous les sens pour attaquer tout ce qui bouge, il ne découpe pas des têtes toute la journée pour boire du sang dans le crâne de ses victimes. Erik est en fait le plus sympathique et le plus amical des vikings que l'on puisse imaginer. Il menait une vie bien tranquille, au calme, jusqu'à ce que le diabolique Loki arrive et renverse tout en quelques secondes. Loki sait très bien que Erik est voué à mener, plus tard, quand il sera plus actif et qu'il comprendra les choses du monde, une vie exceptionnelle, prêt à semer et récolter le bien et le bonheur partout autour de lui. Loki préfère donc lui mettre des bâtons dans les roues tout de suite et envoie notre héros dans un autre monde, tout droit tiré de son imagination terrifiante. Erik devra alors lutter en permanence pour garder la vie sauve. Chacun des 4 mondes qu'Erik devra traverser est divisé en 7 niveaux, le dernier mettant notre héros face à un boss de fin qui garde la porte qui mène au monde suivant. Chaque monde est truffé de monstres, de bonus, de pièges et d'argent. Cet argent permettra à Erik d'acheter des armes supplémentaires, des boucliers ou même des vies. Dans chaque niveau, vous devez trouver une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte qui mène à la section suivante, cette clé est donc votre objectif principal. Erik est un jeu de plates-formes et de tir tout simple, l'action étant portée sur votre adresse à négocier les mouvements difficiles, et votre habileté à descendre les ennemis. On peut facilement comparer Erik à toute une série de jeux particulièrement nombreux sur commodore 64, avec un solide intérêt de jeu mais sans grande originalité dans le concept. Les animations des sprites sont très limitées, et souvent vous penserez être coincé à cause d'un objet ou parce que le joystick ne veut pas vous laisser aller à l'endroit désiré. En fait, vous découvrirez un autre chemin plus tard, si vous persévérez.

testé sur AMIGA par Derek dela Fuente

Le principe de ce jeu est simple, le joueur avance, tire, évite des ennemis, saute, ramasse des objets, bref, le trip classique dans ce genre de jeux. L'intérêt principal d'Erik est qu'on rentre immédiatement dans l'action, chose un peu dommage, par exemple, les graphismes des niveaux s'améliorent au fur et à mesure que le joueur avance, les premiers niveaux étant plus laids, bon nombre de joueurs risquent d'être découragés. Dans la même catégorie que Fire & Ice, Erik est bien loin d'avoir la classe de ce dernier, mais en tant que budget, ce dernier ne devrait coûter qu'environ 20 francs, et pour ce prix, il vous donnera pas mal de plaisir. Les niveaux plus élevés offriront des monstres et des défis beaucoup plus intéressants, et il n'y a bien que le premier niveau qui soit galère à passer. Ce petit jeu sans prétention apporte beaucoup de plaisir.

GRAPHISME	12	SON	14
ANIMATION	10	DIFFICULTE	12

75%

Disponible sur Amiga

17 / 09 / 86 : Attentat rue de Rennes (7 morts).

THE SECRET OF MONKEY ISLAND



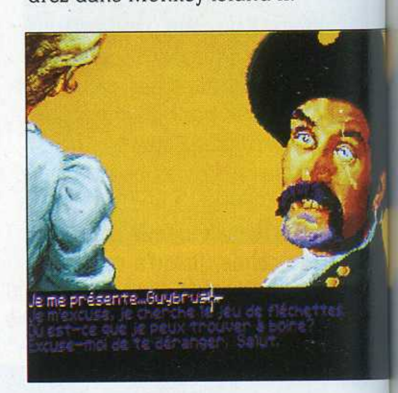
Toujours aussi drôle, voici le hit de Lucasfilm Games adapté de main de maître sur CD ROM.





Ainsi donc revoilà notre Guybrush de prédilection, toujours apprenti pirate et pour cause puisque ce jeu est le volume 1 de la saga. Ah tiens, au fait, pendant que j'y pense, figurez-vous que son nom stupide n'est pas le fruit du hasard puisque Threeepwood G. est l'un des héros de l'écrivain anglais Woodhouse. Je vous conseille au passage de lire la série des Jeeves qui est l'une des choses les plus drôles qui existe dans le genre humour anglais. Bref, revenons-en au jeu qui nous intéresse. Basé sur le principe de l'aventure interactive, ce jeu permet de se ballader dans de nombreux écrans et d'y accomplir des actions aussi diverses que variées (et catastrophiques, aussi). Au moyen d'un menu de commandes (un peu gros) situé en bas de l'écran, on clique sur l'ordre à accomplir (prendre, utiliser ouvrir, pousser et compagnie) en l'associant à un détail de l'écran. Par exemple, en cliquant sur une porte et sur ouvrir, on ouvre la porte. Forcément. En début de partie, Guybrush se rend dans un café où il rencontre 3 pirates. Ces derniers, vu son insistance pour devenir pirate, lui conseille d'accomplir 3 épreuves: il devra apprendre à se battre au sabre, à voler et surtout à cracher. Parallèlement à ces quêtes de la plus haute importance, Guybrush Tripoux, euh... Threepwood ne va pas tarder à faire la connaissance de LeChuck, un pirate fantôme particulièrement désagréable. Au terme de l'aventure, LeChuck devra être éliminé au moyen d'un produit magique et ça ne marchera pas comme cela aurait dû. Mais ça, c'est une autre histoire que vous apprendrez dans Monkey Island II.





testé sur PC CD ROM par Moulinex

Gloria Hossana et toutes ces sortes de choses, la page de présentation propose, avec force logo représentant un CD qui étincelle de tous ses feux, de choisir la langue dans laquelle on désire jouer. Au programme, Français, Anglais, Allemand, Espagnol et Italien. Pour Lucas, l'Europe n'est pas un vain mot. Cela dit, ce n'est pas encore du 100 pour 100 multimédia puisque seuls les textes à l'écran s'affichent dans la langue choisie. Les voix digitalisées elles, sont toujours en Anglais. Graphiquement, c'est comme sur disquette PC, c'est à dire que c'est beau en 256 couleurs. Hélas, et je crois que je n'ai pas fini d'écrire une phrase similaire, ca rame un peu. Assez curieusement, d'ailleurs, ce n'est pas tant le chargement, assez bien optimisé, que le déroulement du jeu lui-même qui ralentit l'ensemble. Cela dit, le jeu reste vraiment jouable et puis, le héros est tellement attachant que l'on est prêt à faire quelques sacrifices pour profiter de ses aventures inénarrables.

GRAPHISME VGA 256	16	SON CD	17
ANIMATION	16	DIFFICULTE	16
NOTICE VO	-		

85%

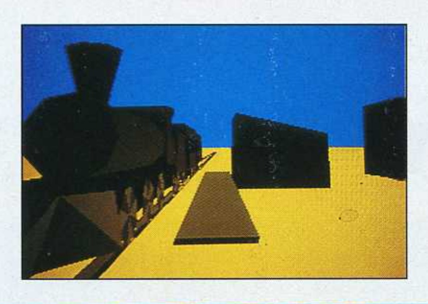
Disponible sur PC.

tests



TOWN WITH NO NAME

Bon, vous vous retrouvez dans une ville de western et devez zoner de tableau en tableau. C'est totalement sans imagination, moche, peu pratique et déjà vu 12 000 fois, mais il y a longtemps. Tenez, ça me rappelle le premier jeu de Sierra On Line (aucun rapport avec ce On Line ci). C'était un peu le même genre... sur Apple il y a 7 ou 8 ans. La technologie CD est décidément pleine de ressources.





C'est n'importe quoi ce produit de On Line.

testé sur PC CD ROM par Moulinex

C'est techniquement étrange et pour cause. Lorsqu'on accède au "Tutorial" du programme, on a la surprise de voir l'écran du PC afficher une télécommande 3D tandis qu'un texte explique qu'il faut appuyer sur le bouton A ou B de son CDTV Commodore ! Partant de là, il n'est pas utile de s'étonner du graphisme bizarroïde, mélange de photos digitalisées en 16 couleurs et de 3D, rapide certes, mais dont les marches d'escalier me donnent envie de prendre l'ascenseur. Le son, qui reconnait tant bien que mal les cartes sonores (et plutôt mal), ne rajoute rien à l'ensemble. Surtout, c'est l'interface qui fait hurler. Il m'est arrivé de parler des boîtes qui réinventent l'eau chaude. En voici un bon exemple puisque l'interactivité consiste à cliquer sur un menu apparaissant sur la page écran du genre "Désirezvous aller à droite, ou à gauche ?". C'est vrai qu'avec deux boutons, le CDTV est un peu léger, mais personne n'a obligé Commodore à le faire et surtout, pourquoi punir au passage les possesseurs de PC ? Bref, voilà un jeu que personne n'oserait sortir sur disquette mais qui, par je ne sais quelle synergie liée au support CD, se retrouve sur le marché. Le pire est que des commerciaux encravatés méconnaissant (et méprisant) les jeux sur micro essayeront de convaincre la presse grand public avec ce genre de produits et qu'il se pourrait bien qu'ils réussissent tant les éditeurs de jeux, les vrais, restent dans leur coin. On imagine déjà la scène: "Oui, vous voyez, c'est de la réalité virtuelle interactive et très ergonomique en terme d'interface utilisateur; on pose le pointeur sur Allez à gauche et on se retrouve à gauche". Formidable.

GRAPHISME	14	SON SBLASTER	13
ANIMATION	14	DIFFICULTE	12
NOTICE VF	-		

30%

Disponible sur PC.

VROOM DATA DISK

Ce Data Disk de Vroom apporte plusieurs choses intéressantes. Tout d'abord, vous pourrez jouer sur 6 nouveaux circuits; si vous connaissez les anciens par cœur, s'ils n'ont plus le moindre secret pour vous, voilà qui est intéressant. Ces circuits sont toujours directement liés à de véritables circuits existants: circuit Hockenheim en Allemagne, circuit Rodriguez au Mexique, circuit Estoril au Portugal, circuit Monza en Italie, circuit de Montréal et enfin circuit de Sao Paulo. Cette nouveauté est valable pour les deux versions, Atari ST et Amiga. De plus, les adversaires sont beaucoup plus difficiles à battre.



Avec le Data Disk, il est maintenant possible de jouer au joystick en mode entrainement et compétition. A noter aussi que la maniabilité et le temps de réponse ont encore été améliorés, sur les deux versions. En particulier en mode compétition, où la voiture devient réellement très nerveuse, ce qui permet de plus grandes folies quand on zigzague entre ses adversaires.

Avec ce data disk, Lankhor met la touche finale à Vroom.

testé sur AMIGA/ST par Seb

Il est rare de voir des Datas Disks pour ce genre de jeu, et pourtant Vroom Data Disk n'est pas du tout un gadget. Les nouveaux circuits sont vraiment intéressants, et les deux améliorations (plus grande nervosité du véhicule, et possibilité de jouer au joystick en compétition sur ST) apportent un réel plus à un jeu qui était déjà exceptionnel. Lankhor signe là un soft qui n'en est pas vraiment un, mais qui est tout à fait digne d'intérêt. Les fans de Vroom qui sont arrivés au bout des circuits que comportait la version originale vont sûrement reprendre du plaisir avec ce complément.

AMIGA	ST
INTERET 16	INTERET 17

Disponible sur Amiga et ST.

16 / 09 / 86 : Pasqua promet un million de francs à qui permettra l'arrestation des poseurs de bombes. Pétain applaudit.



LOOM



Un pays magique se meurt mais Lucasfilm Games compte sur vous pour le sauver.



Dans le royaume des tisserants de Loom, rien ne va plus. Les uns après les autres, les habitants, frappés par un terrible maléfice, se transforment en cygnes et disparaissent. Il faut dire que depuis quelques jours un étrange cyclone se promène près des côtes. Avant de disparaître, votre mère vous demande de sauver le royaume. Vous incarnez dans ce jeu le personnage de Bobbin, un type pas très malin et complètement dépassé par les événements.

Naturellement, comme c'est vous qui l'incarnez, justement eh!, tout est fait dans le scénario pour que vous soyez vous aussi complètement largué. Au début, on ne connait pas trop le but de l'histoire ni surtout la façon de s'en sortir. Heureusement, on trouve très vite un bâton magique et, à partir de là, euh... tout devient très compliqué mais on sait au moins pourquoi.

En effet, en cliquant sur certains objets de l'écran, on fait apparaître une partition et des événements se produisent tandis que résonne une musique. Les notes qu'il faut reproduire sont des sorts magiques. Dans certains cas, il faut même jouer la mélodie à l'envers, comme avec le sort d'invisibilité qui, pour être annulé, doit être inversé, ce qui est particulièrement logique.

Au début, on ne dispose que de 4 notes mais, au fur et à mesure que la partie progresse, la partition devient de plus en plus complexe.







PAGES DE GAUCHE : PHOTOS PRISES SUR PC. CI-DESSUS ET CI-CONTRE, PHOTOS PRISES SUR MAC

testé sur PC CD ROM par Moulinex

Ah! enfin une bonne surprise dans l'univers impitoyable du CD ROM. Cette version, entièrement retravaillée, est une superbe réussite. Voilà enfin un jeu refait pour l'occasion. Le graphisme en 256 couleurs, qui n'a rien à envier à celui des jeux Sierra est une merveille du genre. Côté son, car n'oublions pas que tout le jeu est basé là-dessus, il n'y a pas de quoi se plaindre: outre des musiques CD, d'excellente qualité, on a la surprise d'entendre des dialogues en Anglais (on ne peut pas tout avoir) lu par un grand nombre d'acteurs. L'interface, qui utilise naturellement la souris est très pratique et même si les premiers pas sont un peu perturbants, on se fait très vite à ce type d'interface qui ne propose aucun menu.

GRAPHISME VGA256	16	SON CD	17
ANIMATION	16	DIFFICULTE	16
NOTICE VF	-		

90%

testé sur MAC par Moulinex

Beuh, dommage qu'un jeu aussi mignon n'ait pas bénéficié d'un meilleur graphisme. En effet, cette version Mac paraît bien tristounette avec ses 16 couleurs. Quel intérêt de jouer sur Mac dans ce cas ? Le son, agréable sans plus, n'est pas lui non plus très bien exploité, ce qui est dommage en l'occurence. Pour le reste, rien à signaler puisque prévu dès sa sortie sur d'autres standards pour utiliser la souris, Loom est ici en terrain de connaissance.

GRAPHISME	12	SON	12
ANIMATION	12	DIFFICULTE	16
NOTICE VO	- Disponible sur PC, PC CD, MACINTOSH.		

65%

05 / 09 / 87 : Pasqua interdit la vente aux mineurs des magazines Newlook et Penthouse. Pétain applaudit.

GLOBAL CONQUEST

Dan Bunten, le créateur de Command H.Q., est de retour avec Microplay pour la plus grande joie des amateurs de wargames.

Tester un wargame ou un jeu de stratégie sur ordinateur est souvent un cauchemar sans nom. En général, les programmeurs semblent vouloir participer au grand concours de l'anti-convivialité, de l'absence de graphismes et de la prise de tête totale. Global Conquest n'est pas de ceux-là, on peut même dire qu'il est tout le contraire: graphismes fins et clairs, manipulations extrêmement simples à la souris, bruitages, bref, tout ce qu'on peut attendre d'un jeu sur odinateur.

Contrairement à bon nombre de ses confrères, Global Conquest ne retrace pas de guerre ou de bataille célèbre, il ne se déroule même pas sur notre planète avec un scénario d'anticipation mais sur des terres imaginaires. A chaque début de partie l'ordinateur crée un monde, des terres, des îles au milieu d'un océan. Il place des forêts, des montagnes, des marais et surtout des villes. Dans ces villes vivent les Modulians, des êtres qui n'ont jamais connu la guerre ni les conflits. C'est là que le jeu débute, puisque quatre nouveaux peuples débarquent dans ces terres avec pour but d'envahir le maximum de territoire et de détruire les autres. Ces quatre peuples, quatre joueurs en fait, peuvent être pilotés par un joueur humain, par l'ordinateur ou par un autre joueur humain connecté par modem ou câble null-modem. C'est là un des gros points forts de Global Conquest, quatre joueurs peuvent participer et s'affronter en même temps avec un maximum de deux ordinateurs connectés.



Deux cartes sont disponibles à tout moment, celle qui permet de déplacer les unités, la plus grande, où vous pouvez observer ce qui vous arrive en face, et une autre plus petite mais qui trace la carte toute entière.

Au début de la partie le joueur se retrouve avec une ville en sa possession, au coin de la carte et, selon le scénario, de 1 à 5 autres villes choisies au hasard ailleurs sur le terrain. Le joueur dispose aussi d'une unité Espion, d'un Avion et d'une unité Comcen (Command Center, Centre de Commandement). Cette dernier est un peu l'équivalent du roi aux échecs, si vous vous la faites prendre la partie est terminée, il convient donc de bien la défendre. Les autres unités existantes que vous pourrez acquérir rapidement, nous verrons comment un peu plus loin, vont de l'infanterie aux blindés en passant par les sous-marins, les unités navales ou les porte-avions.

L'économie a une importance primordiale dans le jeu. Les villes, selon la taille de leur agglomération (village, ville, cité, metropole), rapportent plus ou moins d'argent. Cet argent sert en priorité à soutenir vos unités, il faut en effet en dépenser pour leur fournir des armes, du fuel, de la nourriture et des Gameboy pour qu'ils ne s'ennuient pas dans les tranchées. Cet argent sert aussi à construire d'autres unités, c'est comme ça que vous faites grossir votre armée, pour pouvoir attaquer les villes de l'adversaire qui vous rapporteront alors de l'argent que vous utiliserez pour encore grossir et ainsi de suite. Le joueur doit donc gérer ses unités, son argent pour veiller à ce que toutes ses unités soient soutenues, et que ses villes produisent des armées dont il a besoin, vous contrôlez la production, c'est vous qui décidez de faire fabriquer une unité d'aviation ou une unité d'infanterie.



Quand vous cliquez sur une unité aérienne des cercles apparaissent et vous indiquent les distances que vous pouvez parcourir. Les unités qui se trouvent à l'intérieur de cette zone peuvent être bombardées, par exemple, mais vous pouvez aussi parachuter des hommes sur un lieu stratégique.

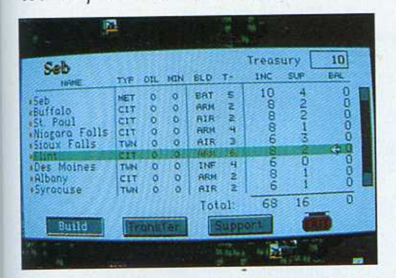
Au début du jeu la carte globale n'est composée que d'un grand rectangle bleu: de l'eau. Vous ne connaissez pas encore la topographie du monde dans lequel vous évoluez, l'ordinateur ne vous affiche en effet que ce que vos unités voient réellement, le terrain apparaît donc au fur et à mesure que vous avancez. Vous pouvez par exemple envoyer des avions en reconnaissance, pour cela il suffit de cliquer sur un avion, des cercles concentriques apparaissent alors à l'écran indiquant jusqu'où vous pouvez faire décoller votre unité. La zone parcourue par l'unité est alors apparente, et vous découvrez les côtes, les villes et surtout les unités adverses.

Pour déplacer une unité, rien de plus simple, il suffit de cliquer dessus, puis de déplacer le curseur. Des pointillés sont tracés entre l'unité et l'endroit où vous vous placez, votre unité suivra ce parcours. Il est possible d'indiquer des chemins complexes en cliquant plusieurs fois pour faire tourner les unités ou pour les faire patrouiller. A tout moment vous pouvez obtenir l'affichage de toutes les lignes de dépla-

04 / 09 / 87 : 4 ans de travail pour Mathias Rust, accusé d'avoir posé son avion sur la Place Rouge.

cement de vos unités, ce qui permet de contrôler vos stratégies globales pour attaquer une ville, par exemple, avec plusieurs unités.

Global Conquest, comme tout bon wargame qui se respecte, est divisé en tours de jeu. Quand vous avez fini de déplacer toutes vos unités, quand vous avez terminé d'indiquer les productions futures de vos villes, quand vous en avez fini avec les manipulations d'argent, vous n'avez plus qu'à cliquer sur Execute pour indiquer la fin de votre tour de jeu. L'ordinateur réfléchit alors



Gros plan sur le compte-rendu financier de vos villes que vous pouvez obtenir à tout moment. Vous pouvez voir d'un coup les revenus et les dépenses de chacun et, éventuellement, opter pour un transfert de fond.

pour faire jouer les unités qu'il contrôle, puis tout le monde avance pas à pas, en même temps. Si des unités entrent en contact, un combat s'engage et des explosions apparaissent sur les armées concernées. L'ordinateur résoud tout seul les combats en tenant compte de tout un tas de paramètres, comme le lieu (montagne, ville, etc...) où se trouvent les différentes unités, et surtout l'état de chaque unité. Au départ une unité nouvellement fabriquée dispose de 100% de points de vie, ce nombre descend pendant les combats, justement, quand il arrive à zéro l'unité disparaît. En ramenant une unité dans une ville amie, et en la laissant sur place pendant quelques tours, celle-ci revient aux 100% initiaux et peut repartir au combat.

Voilà, en gros, pour ce qui est des déplacements et des combats. Global Conquest est beaucoup trop riche pour que l'on puisse tout aborder en détail. Sachez tout de même que vous pouvez donner des ordres complexes à vos unités: les avions peuvent aller bombarder des villes, les espions peuvent saboter des villes, les unités peuvent poursuivre d'autres unités, elles peuvent exploiter des minerais pour rapporter de l'argent à la ville la plus proche, bref, les possibilités sont extrêmement nombreuses.

Au début du jeu il est possible de tout configurer. «Tout», dans Global Conquest, c'est vraiment tout, du coût d'une unité à supporter en passant par le niveau des différents joueurs, le type de topographie (taille des îles, etc...), la taille de la carte, et beaucoup plus, uniquement en cliquant sur des icones. Différent scénarios sont disponibles, vous pouvez donc créer le vôtre, et bien sûr sauvegarder vos parties.

Ceci est un aperçu des possibilités de Global Conquest, un test doit savoir s'arrêter et ne pas se transformer en mode d'emploi. Sachez encore qu'il est possible de faire des traités et des alliances avec un ou plusieurs des autres joueurs, pactes de non-agression ou autre, pour finalement, et avec le sourire, les rompre et envahir le territoire de l'ancien allié. Des calamités peuvent aussi tomber tous les cinq tours de jeu, allant de l'inondation aux unités d'infanterie qui avancent plus vite ou même aux bateaux immobilisés par les mers gelées.





En cliquant sur "Destination" dans la barre du haut de l'écran vous faites apparaître tous les déplacements de vos unités. Aucun déplacement n'est définitif, vous pouvez changer d'avis à tout moment.

testé sur PC par Seb

Global Conquest est un grand jeu, un très grand jeu. Après de nombreuses parties de plusieurs heures je n'ai débusqué qu'un seul petit défaut un peu compliqué à expliquer ici puisqu'il touche à une partie avancée du jeu, mais disons que des informations ne s'effacent pas en tant voulu ce qui donne des indications en mode deux joueurs sur le même ordinateur. Cela dit, c'est un détail infime dans le jeu, ce qui prouve que tout le reste est quasiment parfait.

Ce qui est particulièrement étonnant, c'est qu'avec une telle richesse, Global Conquest reste monstrueusement simple à utiliser, et la plupart des actions se font en deux ou trois clics maximum.

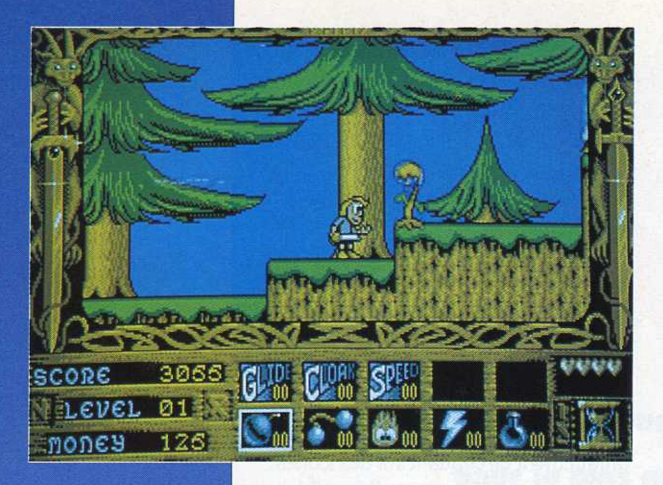
Les amateurs de wargames ou de jeu de stratégie ne peuvent passer à côté de ce soft, ceux qui ne connaissent pas encore pourraient bien entrer dans ce monde grâce à Global Conquest qui devient sûrement l'une des références en la matière.

Le mode Link, avec deux ordinateurs connectés par modem ou par câble vient juste pour conforter la superbe impression que l'on a du jeu, il est vraiment très agréable de jouer à deux avec chacun son écran et sa souris.

Global Conquest est tout simplement devenu mon jeu préféré.

GRAPHISME	**15**	**SON**	**14**	**95%**
INTERET	**19**	**MANIABILITE**	**18**	

Disponible sur PC.



VIKING CHILD

Mirage choppe les cornes avec Viking Child.

Ce jeu a tout d'abord été réalisé sur Amiga il y a 3 ans, c'était alors l'une des premières réalisations d'Electronic Zoo. Le jeu a maintenant été ré-écrit, sur Amiga à nouveau, ainsi que sur PC. Viking Child a été développé par l'une des équipes la plus active des Royaumes-Unis: Imagitec, et sera édité par Mirage, une compagnie en pleine expansion. Si tout ces noms de compagnies vous embrouillent un peu, passons au jeu qui, lui, n'embrouille personne. Viking Child est un jeu d'aventure/ plates-formes avec des bonnes doses de baston où vous prenez le rôle de Brian le Héros (les anciens se souviennent peut-être de ce très vieux jeu, Brian Bloodaxe). La famille de Brian a été enlevée par Loki, qui décidément, est très présent dans les jeux ces derniers mois (Heimdall, Erik, et maintenant Viking Child). Loki a lâchement profité d'un moment d'inattention de Brian, qui cueillait tranquillement des fleurs dans les bois, pour embarquer tout le monde. Seulement armé d'une petite épée et, heureusement, de beaucoup de courage, vous entrez alors réellement dans le jeu, dans l'action. Les mélanges subtils d'énigmes à résoudre, de sauts précis à effectuer, de déplacements, de combats contre des chauve-souris, contre les fleurs qui crachent du feu et des actions plus originales comme le fait de ramper, permettent au joueur de ne pas s'ennuyer. Vous vous apercevrez rapidement que vous avez absolument besoin d'armes plus efficaces pour avoir une chance de continuer à avancer dans le jeu.



Le premier problème qui vous sera posé, et qui ne vous lâchera pas de si tôt, consiste à trouver le bon chemin parmi toutes les routes qui s'offrent devant vous. En procédant par élimination, en les empruntant toutes, vous finirez bien par trouver la bonne. Si vous en profitez pour taper et tuer tout ce qui bouge, vous gagnerez alors de l'argent que vous pourrez dépenser dans les magasins disséminés au hasard dans les niveaux.

Vous pourrez y acheter des options réellement intéressantes, comme des bombes, des casse-têtes, des boules de feu, des bottes spéciales qui permettent d'avancer deux fois plus vite, plus tout un tas d'options qui vous rendront la vie plus facile. Malheureusement, toutes ces superbes options ont une durée de vie limitée, vous devrez donc les utiliser avec parcimonie.

Par l'intermédiaire d'une touche du clavier, vous pourrez choisir et utiliser l'arme qu'il vous faut au bon moment, à condition de la posséder, bien sûr.

Votre énergie est symbolisée par 10 cœurs affichés à l'écran, l'énergie baisse à chaque coup que vous prenez.



testé sur PC par Derek Dela Fuente

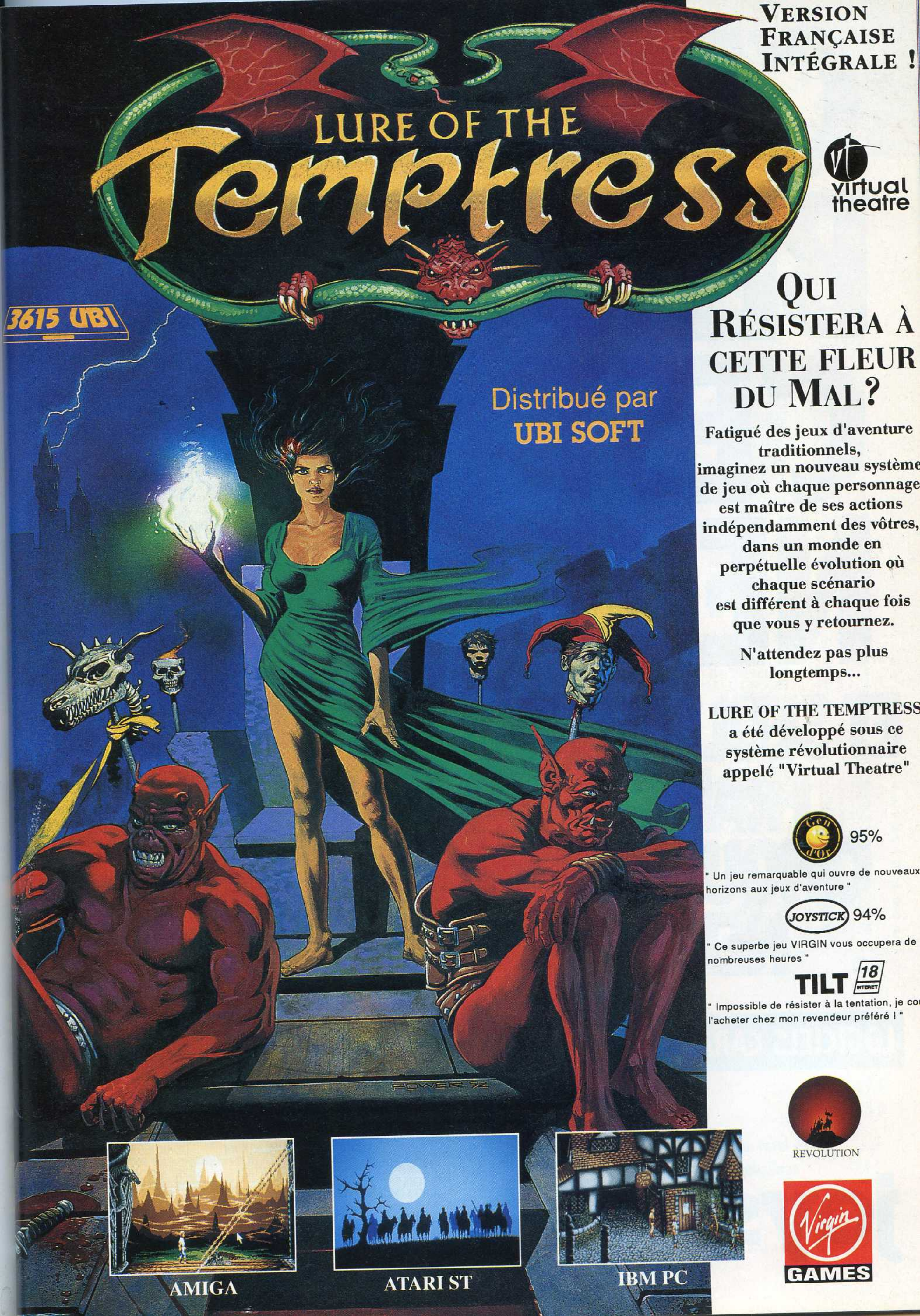
Viking Child ne présente rien de nouveau ou d'original, un simple jeu de plates-formes où il faut pousser ou tuer les ennemis, et rester constamment en eveil pour faire face à tous les dangers. Viking Child propose quand même de très bonnes animations, notamment quand le personnage tombe du bord d'une plate-forme, avec toutes ces étoiles autour de la tête qui se mettent à danser. Le jeu n'est pas compatible Soundblaster, n'accepte pas la souris, mais vous laisse le clavier ou le joystick. Avec un principe archi-simple, Viking Child propose un défi intéressant à relever, sans sombrer dans le génie total.

GRAPHISME	15	SON	12
ANIMATION	14	MANIABILITE	14

80%

Disponible sur PC.

tests



VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE !
LURE OF THE Temptress
virtual theatre
3615 UBI
Distribué par
UBI SOFT
QUI RÉSISTERA À CETTE FLEUR DU MAL?
Fatigué des jeux d'aventure traditionnels, imaginez un nouveau système de jeu où chaque personnage est maître de ses actions indépendamment des vôtres, dans un monde en perpétuelle évolution où chaque scénario est différent à chaque fois que vous y retournez.
N'attendez pas plus longtemps...
LURE OF THE TEMPTRESS a été développé sous ce système révolutionnaire appelé "Virtual Theatre"
95%
" Un jeu remarquable qui ouvre de nouveaux horizons aux jeux d'aventure "
JOYSTICK 94%
" Ce superbe jeu VIRGIN vous occupera de nombreuses heures "
TILT 18
" Impossible de résister à la tentation, je cou l'acheter chez mon revendeur préféré ! "
REVOLUTION
Virgin GAMES
AMIGA
ATARI ST
IBM PC

C'EST BEAU C'EST NEUF

ET SEULEMENT FRANCS CINQUANTE-NEUF!

LOGICIELS GARANTIS 6 MOIS

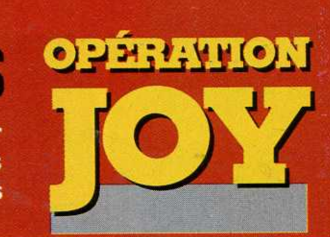
joystick

TOUT

Pendant les vacances, Marc Andersen (dit Big Boss) a attrapé un coup de soleil, il a un peu klonké et ça ne va plus vraiment dans le dedans de sa tête. Il s'est pris pour Leclerc et veut casser les prix, les diviser par deux, par trois, par quatre. On espère bien arriver à le soigner rapidement,

DESIGNATION	CATEGORIE	EDITEUR	MACHINE
3D POOL	SIMULATION	MIRRORSOFT	AMIGA
ADRENALYNN	ARCADES	EXPONENTIA	AMIGA
CARRIER COMMAND	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
CONFLICT EUROPE	SIMULATION	MIRRORSOFT	AMIGA
DEFENDER OF THE CROWN	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
LES COULEURS	EDUCATIF	EDUCATIF	AMIGA
F.O.F.T	SIMULATION	MIRRORSOFT	AMIGA
GOLD RUSH COLLECTION	COMPILATION	SFMI	AMIGA
HORROR ZOMBIES	AVENT/ARCADE	US-GOLD	AMIGA
JAMES BOND COLLECTION	COMPILATION	DOMARK	AMIGA
JAMES POND 2 - ROBOCOD	ARCADES	US-GOLD	AMIGA
LEMMINGS	ARCADES	PSYGNOSIS	AMIGA
LES STARS	COMPILATION	LORICIEL	AMIGA
LOGICAL	REFLEXION	RAINBOW ARTS	AMIGA
METAL MUTANT	AVENT/ARCADE	SILMARILS	AMIGA
MONTY PYTHON.	AVENT/ARCADE	VIRGIN	AMIGA
PASSING SHOT	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	AMIGA
ROCKET RANGER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	AMIGA
SINBAD	AVENTURES	MIRRORSOFT	AMIGA
SKYCHASE	SIMULATION	MIRRORSOFT	AMIGA
SPEEDBALL	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
SPELL BOUND	AVENT/ARCADE	PSYGNOSIS	AMIGA
STRIKE FORCE HARRIER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
SUPAPLEX	ARCADES	DIGITAL INTEGRATION	AMIGA
THE THREE STOOGES	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
THUNDERBURNER	ARCADES	LORICIEL	AMIGA
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	AMIGA
TV SPORT FOOTBALL	SIMULATION	MIRRORSOFT	AMIGA
TYPHON	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	AMIGA
WATERLOO	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
WHITE SHARKS	AVENT/ARCADE	DEMONWARE	AMIGA
WINGS OF FURY	SIMULATION	BRODERBUND	AMIGA
XENON 2	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	AMIGA
3D POOL	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
ADRENALYNN	ARCADES	EXPONENTIA	ATARI ST
ARCADE HITS	COMPILATION	LORICIEL	ATARI ST
BOOLY	REFLEXION	LORICIEL	ATARI ST
CARRIER COMMAND	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
CONFLICT EUROPE	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
LES FORMES	EDUCATIF	EDUCATIF	ATARI ST
DISC	SIMULATION	LORICIEL	ATARI ST
F.O.F.T	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
GUARDIANS	ARCADES	LORICIEL	ATARI ST
HORROR ZOMBIES	AVENT/ARCADE	US-GOLD	ATARI ST
JAMES POND 2 - ROBOCOD	ARCADES	US-GOLD	ATARI ST
KING OF CHICAGO	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
LES STARS	COMPILATION	LORICIEL	ATARI ST
LODE RUNNER	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	ATARI ST
LOGICAL	REFLEXION	RAINBOW ARTS	ATARI ST
MEGA HIT	COMPILATION	LORICIEL	ATARI ST
MONTY PYTHON	AVENT/ARCADE	VIRGIN	ATARI ST
MOONBLASTER	AVENT/ARCADE	LORICIEL	ATARI ST
MOONSHINE RACERS	AVENT/ARCADE	US-GOLD	ATARI ST
NO BUDDIE'S LAND	ARCADES	EXPOSE SOFTWARE	ATARI ST
OH NO MORE LEMMINGS DATA	ARCADES	PSYGNOSIS	ATARI ST
PASSING SHOT	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	ATARI ST
ROCKET RANGER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
S.T.U.N RUNNER	AVENT/ARCADE	DOMARK	ATARI ST
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	ATARI ST
SIMULATION HIT	COMPILATION	LORICIEL	ATARI ST
SKYCHASE	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
SPEEDBALL	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
SPELL BOUND	AVENT/ARCADE	PSYGNOSIS	ATARI ST
STORMBALL	AVENT/ARCADE	US-GOLD	ATARI ST
STRIKE FORCE HARRIER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
SUCCESS STORY	COMPILATION	LORICIEL	ATARI ST
SUPER SKWEEK	AVENT/ARCADE	LORICIEL	ATARI ST
SUPER SPACE INVADERS	AVENTURES	DOMARK	ATARI ST
SWITCHBLADE	ARCADES	GREMLIN	ATARI ST
GOLD OF THE AZTECS	AVENT/ARCADE	US-GOLD	ATARI ST
THUNDERBURNER	ARCADES	LORICIEL	ATARI ST
TILT D'OR	COMPILATION	LORICIEL	ATARI ST
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	ATARI ST
TRIO	COMPILATION	LORICIEL	ATARI ST
TURRICAN 2	SIMULATION	RAINBOW ARTS	ATARI ST
TV SPORT FOOTBALL	SIMULATION	MIRRORSOFT	ATARI ST
TYPHON	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	ATARI ST
WATERLOO	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
XENON 2	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	ATARI ST
10 JEUX SPECTACULAIRES	COMPILATION	GREMLIN	CPC DISK
BOOLY	REFLEXION	LORICIEL	CPC DISK
BRODERBUND CLASSICS	COMPILATION	LORICIEL	CPC DISK

A 59 Frs



mais c'est foutu pour ce mois-ci. Alors voilà, vous pouvez vous payer des jeux récents pour 59 francs, grouillez-vous, ça ne durera pas. A la limite, vous les achetez maintenant, vous faites des réserves, et vous n'y jouerez que dans 5 mois, puisqu'ils sont garantis 6 mois. Ok, on fait comme ça? Alors on dit merci à Big Boss, et on arrête de se moquer de ses grimaces, il n'est pas dans son état normal.

DESIGNATION	CATEGORIE	EDITEUR	MACHINE
DARKMAN	AVENTURES	OCEAN	CPC DISK
GUARDIANS	ARCADES	LORICIEL	CPC DISK
JAMES BOND COLLECTION	COMPILATION	DOMARK	CPC DISK
LA COMPIL	COMPILATION	LORICIEL	CPC DISK
LES CHEVALIERS	SIMULATION	US-GOLD	CPC DISK
LES STARS	COMPILATION	LORICIEL	CPC DISK
LODE RUNNER	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	CPC DISK
MONTY PYTHON	AVENT/ARCADE	VIRGIN	CPC DISK
NRJ 2	COMPILATION	INFOGRAMES	CPC DISK
NRJ 3	COMPILATION	INFOGRAMES	CPC DISK
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	CPC DISK
SECRET AGENT	AVENT/ARCADE	OCEAN	CPC DISK
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	CPC DISK
SWITCHBLADE	AVENT/ARCADE	GREMLIN	CPC DISK
THUNDERBURNER	ARCADES	LORICIEL	CPC DISK
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	CPC DISK
TORTUES NINJA 2	ARCADES	MIRRORSOFT	CPC DISK
W W F	SIMULATION	OCEAN	CPC DISK
WINGS OF FURY	ARCADES	BRODERBUND	CPC DISK
10 JEUX SPECTACULAIRES	COMPILATION	GREMLIN	CPC K7
ARCADE HITS	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
BADLANDS	AVENT/ARCADE	DOMARK	CPC K7
BOOLY	REFLEXION	LORICIEL	CPC K7
BRODERBUND CLASSICS	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
BUILDERLAND	AVENT/ARCADE	LORICIEL	CPC K7
CAPCOM COLLECTION	COMPILATION	US-GOLD	CPC K7
CHIP CHALLENGE	SIMULATION	US-GOLD	CPC K7
COLLECTORS	COMPILATION	GREMLIN	CPC K7
COMPIL EXTRAORDINAIRE	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
COMPIL' INTEGRALE	COMPILATION	GREMLIN	CPC K7
DARKMAN	AVENTURES	OCEAN	CPC K7
GUARDIANS	ARCADES	LORICIEL	CPC K7
JAMES BOND COLLECTION	COMPILATION	DOMARK	CPC K7
JUSTICIERS 3	COMPILATION	OCEAN	CPC K7
KARATEKA	SIMULATION	BRODERBUND	CPC K7
LA COMPIL	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
LES CHEVALIERS	AVENTURES	US-GOLD	CPC K7
LES GUERRIERS NINJA	COMPILATION	VIRGIN	CPC K7
LES STARS	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
LES TILT D'OR	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
LODE RUNNER	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	CPC K7
MAX	COMPILATION	US-GOLD	CPC K7
MEGA HIT	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
MEGA MIX	COMPILATION	OCEAN	CPC K7
MEGA PACK	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
MEGAPACK 2	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
MONTY PYTHON	AVENT/ARCADE	VIRGIN	CPC K7
PITFIGHTER	SIMULATION	DOMARK	CPC K7
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	CPC K7
SECRET AGENT	AVENT/ARCADE	OCEAN	CPC K7
SEGA ARCADES TURBO	AVENT/ARCADE	US-GOLD	CPC K7
SHERMAN M4	SIMULATION	LORICIEL	CPC K7
SHOOT IT	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	CPC K7
SMASH TV	ARCADES	OCEAN	CPC K7
STUN RUNNER	AVENT/ARCADE	DOMARK	CPC K7
SUCCESS STORY	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
SUPER ACTION PACK	COMPILATION	GREMLIN	CPC K7
SUPER SKWEEK	AVENT/ARCADE	LORICIEL	CPC K7
SUPER SPACE INVADERS	AVENTURES	DOMARK	CPC K7

DESIGNATION	CATEGORIE	EDITEUR	MACHINE
SWITCHBLADE	AVENT/ARCADE	GREMLIN	CPC K7
THUNDER JAWS	AVENT/ARCADE	DOMARK	CPC K7
THUNDERBURNER	ARCADES	LORICIEL	CPC K7
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	CPC K7
TORTUES NINJA 2	ARCADES	MIRRORSOFT	CPC K7
W W F	SIMULATION	OCEAN	CPC K7
WHEELS OF FIRE	AVENT/ARCADE	DOMARK	CPC K7
WINGS OF FURY	ARCADES	BRODERBUND	CPC K7
3D POOL	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
ART DE LA GUERRE	SIMULATION	BRODERBUND	PC 3.1/2
BRODERBUND CLASSICS	COMPILATION	LORICIEL	PC 3.1/2
CARRIER COMMAND	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
CASTLES DATA DISK 1	AVENT/ARCADE	ELECTRONIC ARTS	PC 3.1/2
CONFLICT EUROPE	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
DEFENDER OF THE CROWN	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
GUARDIANS	ARCADES	LORICIEL	PC 3.1/2
LODE RUNNER	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	PC 3.1/2
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	PC 3.1/2
ROCKET RANGER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	PC 3.1/2
SIMULATION HIT	COMPILATION	LORICIEL	PC 3.1/2
SPEEDBALL	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
STRIKE FORCE HARRIER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
SUCCESS STORY	COMPILATION	LORICIEL	PC 3.1/2
THE THREE STOOGES	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
TILT D'OR	COMPILATION	LORICIEL	PC 3.1/2
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	PC 3.1/2
TV SPORT FOOTBALL	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
WATERLOO	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
WINGS OF FURY	SIMULATION	BRODERBUND	PC 3.1/2
XENON 2	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 3.1/2
3D POOL	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
ARCADE HITS	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
ART DE LA GUERRE	SIMULATION	BRODERBUND	PC 5.1/4
BRODERBUND CLASSICS	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
CARRIER COMMAND	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
CASTLES DATA DISK 1	AVENT/ARCADE	ELECTRONIC ARTS	PC 5.1/4
CONFLICT EUROPE	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
DARK HEART OF UUKRULL	AVENTURES	BRODERBUND	PC 5.1/4
DEFENDER OF THE CROWN	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
GUARDIANS	ARCADES	LORICIEL	PC 5.1/4
KARATEKA	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	PC 5.1/4
LODE RUNNER	AVENT/ARCADE	BRODERBUND	PC 5.1/4
PRINCE OF PERSIA	AVENTURES	BRODERBUND	PC 5.1/4
ROCKET RANGER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
SHUFFLEPUCK-CAFE	ARCADES	BRODERBUND	PC 5.1/4
SIMULATION HIT	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
SINBAD	AVENTURES	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
SPEEDBALL	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
STRIKE FORCE HARRIER	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
SUCCESS STORY	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
THE THREE STOOGES	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
TILT D'OR	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
TOP 3	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
TRIO	COMPILATION	LORICIEL	PC 5.1/4
TV SPORT FOOTBALL	SIMULATION	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
WATERLOO	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
WINGS OF FURY	SIMULATION	BRODERBUND	PC 5.1/4
XENON 2	AVENT/ARCADE	MIRRORSOFT	PC 5.1/4
DISC	SIMULATION	LORICIEL	PC 5.1/4

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À "JOYSTICK -OPÉRATION JOY"
103 Bd Mac Donald 75019 Paris

Nom.................................Prénom.................................

Adresse...

Ville.....................................Code Postal.................

Téléphone...

Règlement : Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat Lettre ☐

Signature (signature des parents obligatoire pour les mineurs)

Dans le cas où le(s) jeu(x) que je commande ne serait(ent) pas disponible, je voudrais en remplacement :

........................../........................../..........................

	STANDARD	TITRE	PRIX
1-	....	....	59 F
2-	....	....	59 F
3-	....	....	59 F
4-	....	....	59 F
5-	....	....	59 F
6-	....	....	59 F

Je commande ...... jeux à 59 F, soit un total de ....F

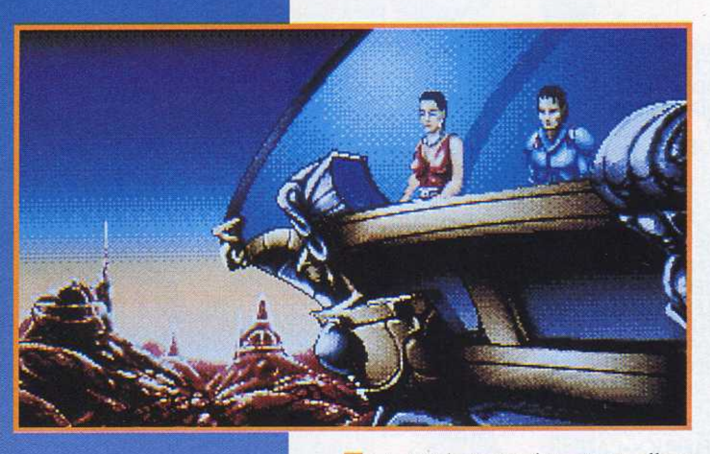
Participation aux frais de port et d'emballage (TVA incluse) +26 F

TOTAL TTC..............F

Délais d'expédition : 48 h - Si les jeux commandés sont épuisés, vous serez remboursés IMMÉDIATEMENT

DOMINIUM

Microïds s'engage corps et âme dans les conflits galactiques. Surtout âme, d'ailleurs. Non, j'dis ça... parce que le corps, quand même...





La Loi Galactique dirige tout, elle a un œil, un doigt et un cerveau dans chaque endroit de la galaxie. Le Haut Conseil Galactique fait régner la paix depuis de nombreuses années en interdisant toute utilisation et même tout commerce d'armes. En fait, la seule armée connue est justement celle dirigée par ce Haut Conseil, ces troupes sont là au cas où un peuple ou tout simplement un fou un peu trop charismatique réussirait à lever des troupes pour lutter contre la Loi.

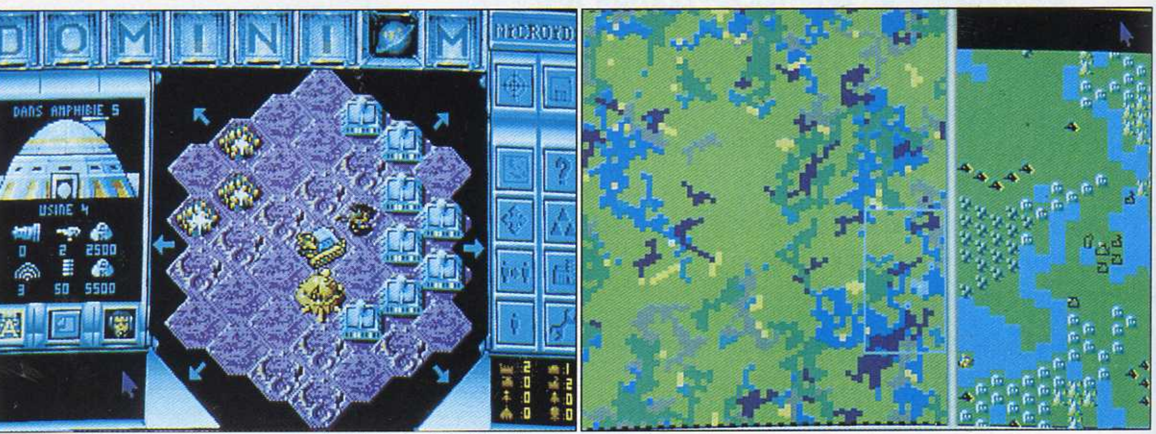
Le système Dominium est situé à la périphérie de la galaxie, et, de par sa position, il est sujet à d'éventuelles attaques extérieures. Le gouverneur de Dominium a demandé l'autorisation au Haut Conseil de se constituer une armée défensive. En tant qu'Officier des forces de sécurité, vous êtes envoyé sur Dominium pour enquêter et vérifier que Dominium a réellement besoin d'une armée pour se défendre.

En fait, lorsque vous arrivez dans le système de Dominium, vous pouvez aisément constater que le gouverneur ne racontait pas n'importe quoi, la menace pesait bien lourd, si lourd qu'elle est tombée d'ailleurs: les armées du Baron Tor Dol Kraal sont là. Ce dernier est entré en visio-contact avec le gouverneur pour lui demander d'abandonner les 7 planètes du système Dominium. Le refus se devait d'être la réponse, le Baron attaque maintenant, c'est à vous d'organiser la défense.

Chaque planète du système de Dominium cache une forteresse oubliée qui contient un générateur surpuissant jadis utilisé pour créer les atmosphères de ces planètes. Le Baron veut absolument s'en emparer, la maîtrise de ces forteresses donnerait une puissance hallucinante à leur détenteur, vous devez donc les trouver avant le Baron. Chaque camp va alors se battre pour trouver les forteresses avant l'autre, puis les protéger pour les conserver pour enfin passer sur une autre planète à la recherche d'une autre forteresse. Malheureusement, vous ne savez rien de la topographie des planètes, il vous faudra donc les explorer avant toute chose.

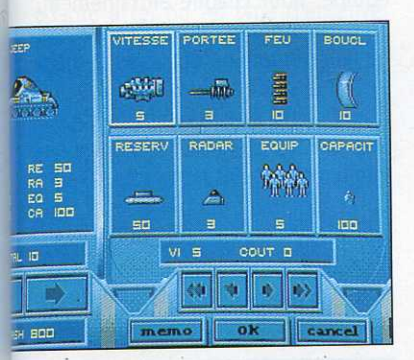
Au début du jeu vous n'avez qu'une unité, une usine qui utilise les sources énergétiques et aurifères de Dominium. Une usine pompe les ressources de l'endroit où elle se trouve et peut produire d'autres unités de votre choix. Passons en revue ce qui vous est proposé.

Les jeeps sont idéales pour se déplacer sur la surface d'une planète et ainsi repérer les minerais et les gisements énergétiques. Elles ne combattent que très difficilement. Les véhicules



13 / 09 / 87 : Le Pen sort son "point de détail". Ah ah, quel clown, impayable, ce Jean-Marie!

blindés sont par contre tout à fait étudiés pour les combats terrestres. Les transporteurs amphibies sont particulièrement importants, ils permettent de déplacer d'autres unités d'un point à l'autre, notamment des usines qui ne peuvent se déplacer. Particulièrement utiles quand vous arrivez au bout des ressources du sol où vous vous trouvez. Les chasseurs spatiaux peuvent se déplacer dans l'espace, se rendre d'une planète à l'autre. Les frégates sont des équivalents des chasseurs en plus puis-





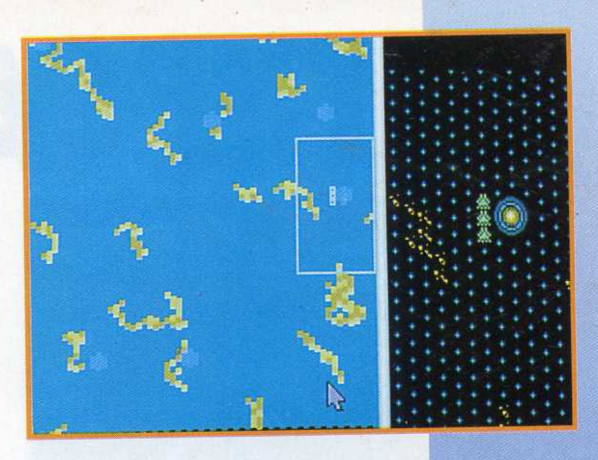
sant. Les croiseurs stellaires sont quasi-indestructibles, les terreurs de l'espace. Les transporteurs galactiques ont la même fonction que les transporteurs amphibies mais peuvent se déplacer dans l'espace et se rendre d'une planète à l'autre.

Chacune de ces unités est entièrement modulable, c'est à partir de là que Dominium commence à devenir particulièrement riche et passionnant. Pour chaque unité à construire, vous pouvez spécifier le niveau de huit spécifications: vitesse, puissance de feu, distance de feu, bouclier, réservoirs, puissance du radar, équipage et capacité de chargement. Construire une unité coûte de l'argent, et plus vous montez les capacités plus il vous en coûtera, le joueur doit donc tenir un équilibre entre ses possibilités financières et ses envies d'armement.

En plus de l'énergie et de l'argent, vous avez besoin d'hommes pour faire tourner vos usines, pour piloter vos unités. Vous devrez donc en recruter dans les différentes villes qui se trouvent sur les planètes de Dominium. Là encore, il faut de l'argent.

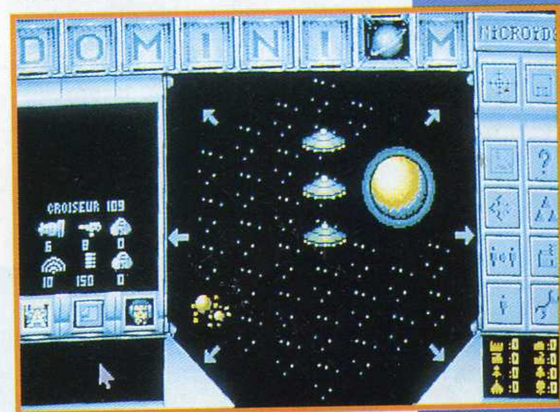
Déplacer une unité est extrêmement simple, il suffit de cliquer sur l'unité, sur l'icône déplacement et d'indiquer le chemin que vous voulez que l'unité parcours. Ce chemin n'est pas obligatoirement droit devant, vous pouvez faire tourner les unités, leur donner des directions complexes. Au fur et à mesure que vos unités avancent, vous découvrez le terrain de la planète: Si une unité entre en contact avec une unité ennemie, un combat s'engage. C'est l'ordinateur qui se charge de résoudre le combat, en tenant compte des spécifications de chaque unité ainsi que de la nature des cases sur lesquelles elles se trouvent. Des unités touchées peuvent être réparées.

Mais le jeu ne se contente pas d'exécuter vos ordres, ceux du Baron (qui joue en même temps que vous), de façon linéaire, déplacement, construction, combat. Non, de temps en temps, des événements imprévus peuvent surgir, un nouveau peuple peut apparaître et s'allier à vous, ou au Baron. Ainsi, même après plusieurs



heures de jeu, vous pouvez voir apparaître de nouveaux personnages sur votre visiophone. D'ailleurs, le Baron y apparaît souvent, et il vous y lâche des messages cherchant à vous intimider.

Dans la première partie du jeu, chaque camp se développe de son côté, puis il faut partir en exploration dans l'espace pour trouver d'autres planètes et d'autres forteresses. C'est là que les choses se corsent réellement, car les combats commencent, l'adversaire vous repère, et peut décider de venir attaquer vos usines, ce qui peut bloquer toute votre évolution ou du moins la ralentir. Le joueur de Dominium doit valser avec de très nombreuses données, et il doit faire vite.



testé sur PC par Seb

Dominium est un jeu passionnant. Il faut faire quelques efforts pour bien y entrer, pour saisir tous les tenants et les aboutissants du jeu, il faut un peu d'entrainement pour vraiment réussir à se développer, mais, au bout de quelque temps, on prend vraiment énormément de plaisir à jouer. Malgré son côté wargame incontestable, Dominium a le look d'un jeu video coloré et plaisant, bien loin de l'habituelle rigueur des jeux de cette catégorie. Les manipulations s'effectuent entièrement à la souris, et il faut un maximum de deux clicks pour se rendre d'une fonction à une autre.

Il est possible de jouer à Dominium à deux joueurs l'un après l'autre sur le même ordinateur, ou avec deux ordinateurs connectés par modem ou par cable. Performance intéressante, un possesseur de PC pourra jouer avec un possesseur de ST ou d'Amiga, ces deux versions sortiront d'ailleurs en même temps que la version PC. De nombreuses petites animations accompagnent le jeu: mouvements de l'eau, décollage et atterrissage des vaisseaux, explosions.

Un système de code permet d'obtenir un monde différent d'une partie à l'autre si le joueur le désire, mais, en entrant le même code, on reprend la partie avec exactement la même configuration de terrain pour toutes les planètes. Il est bien sûr possible de sauvegarder et de reprendre une partie.

GRAPHISME	**16**	**INTERET**	**18**
MANIABILITE	**15**	**DIFFICULTE**	**16**

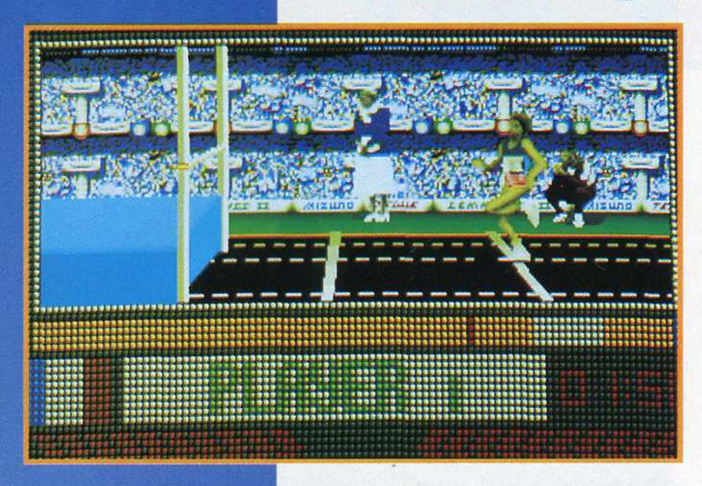
90%

Disponible sur PC.



27 / 09 / 87 : Le métro français est inauguré en Egypte. En échange, ils nous filent la Pyramide du Louvre.

THE CARL LEWIS CH



Psygnosis vous fait chausser des baskets prestigieuses, celles de Carl Lewis.

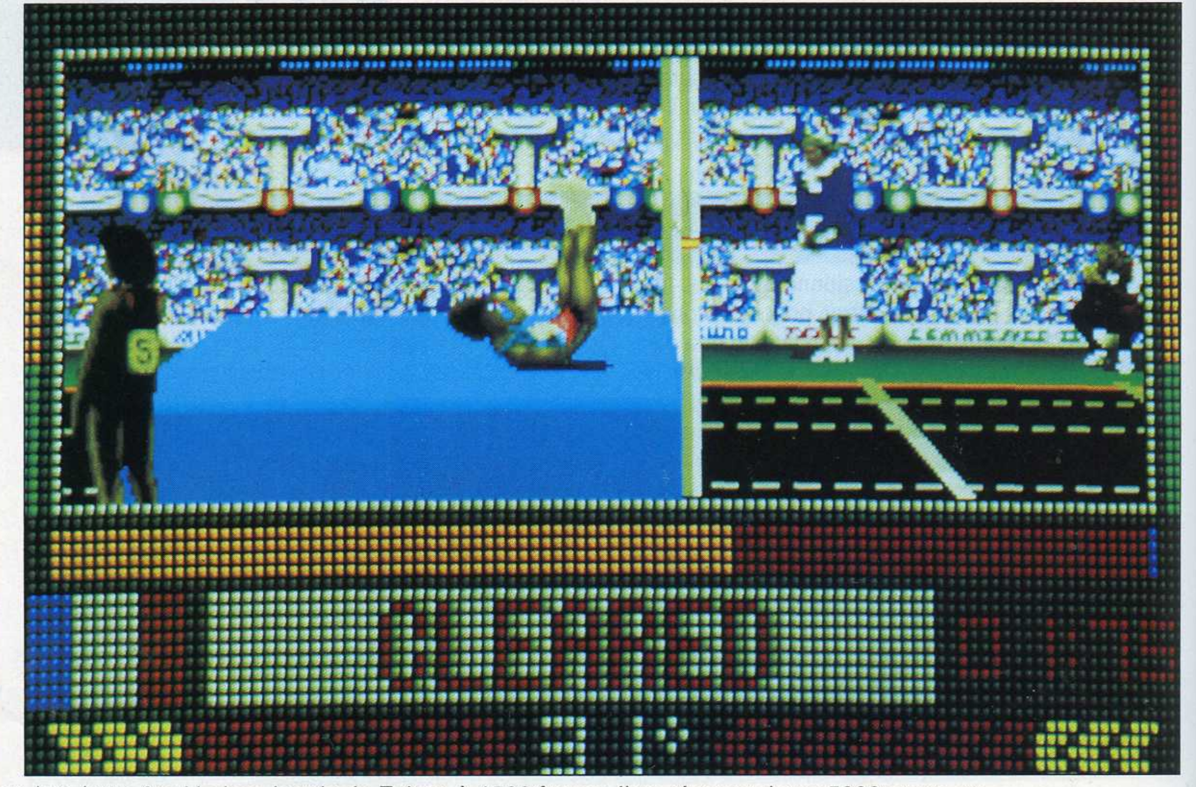
Les J.O. de Barcelone sont terminés, les organisateurs ont replié leurs petits drapeaux, le public est retourné à ses émissions de télé habituelles, les sportifs médaillés paradent chez l'épicier du coin avec leur récompense autour du cou et les non-médaillés sont enfermés dans leurs caves. Bref, de par le monde la vie continue, et on oublie peu à peu la plus grande fête du sport, on oublie Barcelone, ceux qui ont vu leurs maisons détruites pour laisser les promoteurs construire des stades et qui sont maintenant relogés dans des apparts pourris au bord d'un autoroute en oublient même de vivre. Psygnosis a décidé que vous alliez refaire un petit tour en Espagne, avec votre sac de sport et vos rêves de records plein la tête.

Dans cette simulation, vous ne vous contentez pas de diriger un sportif à travers une ou deux épreuves, mais c'est toute une équipe que vous prenez en main. Au début du jeu, il est possible de choisir son pays, par l'intermédiaire des drapeaux, mais aussi de déterminer le nombre de joueurs humains qui participeront à la compétition. De 1 à 4 joueurs, chacun avec son pays.

Cinq épreuves vous attendent, cinq épreuves parmi les plus prestigieuses du monde de l'athlétisme: le 100 mètres, le 110 mètres haies, le lancer de javelot, le saut en hauteur, et le saut en longueur. Avant de participer réellement à la compétition, votre équipe dispose de 5 semaines d'entrainement, vous prenez alors le rôle de l'entraineur. Une liste des 10 meilleurs athlètes du pays s'affiche devant vous, chacun avec des chiffres accompagnant 4 de ses caractéristiques principales: l'agilité, la puissance, la vitesse et l'endurance. Il est possible d'obtenir divers graphiques sur les performances globales de l'équipe ou sur un athlète en particulier. Vous disposez alors de dix méthodes d'entrainement que vous pouvez faire pratiquer à chaque membre de votre équipe. Pour chaque entrainement, vous déterminez le nombre de fois qu'il pratiquera cet entrainement par semaine, avec quelle intensité il le pratiquera ainsi que le temps qu'il passera sur les exercices. Les entrainements portent des noms très savants (mots qu'on entend très souvent au bar Des Athlètes:«L'aut' jour j'faisais mes isotoniques avec ma femme quand Roger il arrive et m'dit qu'un bon Fartlek Running me profiterait



plus, surtout après un Hollow Running...Ah! Ah! Ah! On a bien rigolé avec ma femme... Il est couillon ce Roger...Un Fartlek...N'importe quoi»).



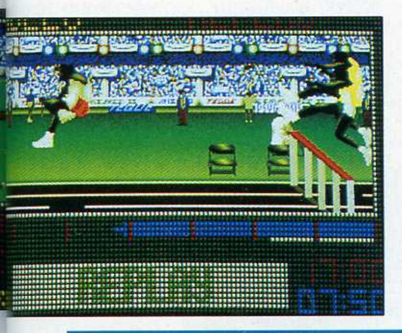
tests

25 / 09 / 93 : Atari baisse le prix du Falcon à 1500 francs. Il ne s'en vend que 5000 en un an.

LENGE

Heureusement le manuel explique à quoi elles correspondent. Au bout des cinq semaines d'entrainement, vous devez déterminer qui participera à chaque épreuve, vous devez donc examiner les performances de chacun pour choisir l'athlète le mieux adapté à tel ou tel type d'épreuve. Puis on entre dans la compétition, mais, avant cela, vous avez la possibilité de sauvegarder une équipe qui vous semble particulièrement performante.

Pour chaque épreuve, vous devez effectuer des commandes quelque peu différentes, mais cela suit toujours le même principe: prise d'élan, déclenchement de saut, choix d'angle de saut, et hop. Trois modes de contrôle vous sont proposés pour l'ensemble du jeu: un mode qui demande au joueur d'appuyer le plus rapidement possible sur les directions gauche et droite, un autre qui demande du rythme et où le joueur suit les oscillations d'un indicateur en pressant alternativement les directions gauche et droites, et un dernier qui demande d'appuyer toujours au bon moment suivant des marques.



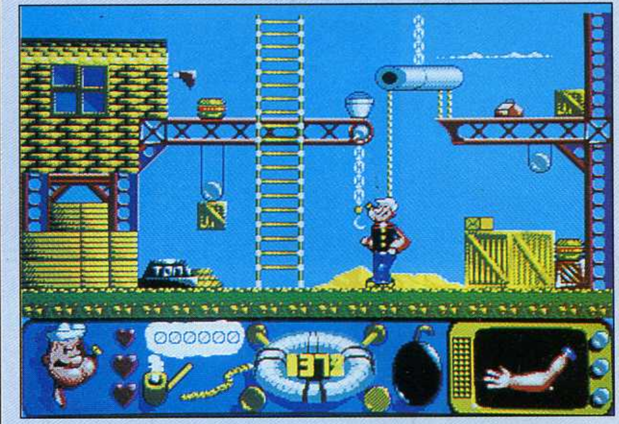
Les joueurs sont tous dans des poules différentes, ils doivent donc participer aux épreuves à tour de rôle en étant toujours en dessous du temps de qualification ou au dessus de la distance de qualification, selon l'épreuve. Après chaque joueur, des écrans s'affichent où l'on voit le résultat de la performance ainsi que les points obtenus, un ralenti est même déclenché. Une fois que tous les joueurs ont participé, un classement est affiché, puis on passe à l'épreuve suivante. Au moment de la finale les joueurs qualifiés vont alors s'affronter directement. Au 100 mètres, par exemple, l'ordinateur enregistre la course du premier joueur. Si vous passez après lui, vous voyez le premier joueur sur la ligne de départ, et toute la course qu'il va effectuer correspond exactement aux commandes du joueur. Autant dire que la course devient particulièrement motivante, et c'est dans ce genre de cas que les ralentis deviennent particulièrement délicieux.

testé sur PC par Seb

Graphiquement, The Carl Lewis Challenge est très évolué. Les sprites des personnages sont de grande taille et ils sont superbement animés. Les mouvements des sprites ont d'ailleurs été réalisés, comme c'est souvent le cas depuis quelques années, à l'aide de digitalisations video. Carl Lewis est présent dans l'équipe des USA, et quand le sprite apparaît à l'écran, et qu'il s'élance, on reconnait vraiment les mouvements du véritable champion. Au niveau maniabilité, il n'y a rien à redire, même si les personnages sont un peu difficiles à contrôler, tout le jeu est basé là-dessus. S'il n'est pas aisé d'obtenir exactement le mouvement désiré, ce n'est pas à cause d'un mauvais fonctionnement du programme, mais c'est parce qu'il faut être très précis. La phase d'entrainement est réellement intéressante dans la mesure où l'on a hâte de voir ce que peuvent donner les athlètes que l'on a préparé. Il existe d'ailleurs trois modes de jeu différents: entrainement uniquement, arcade uniquement, ou les deux couplés. Dans le mode entrainement uniquement, vous préparez les joueurs puis c'est l'ordinateur qui les pilote pour vous montrer de quoi ils sont capables. Un bon jeu, pas un titre exceptionnel et renversant, mais un soft très agréable surtout quand on joue à plusieurs. On regrettera d'ailleurs l'absence de possibilité de faire évoluer deux joueurs en même temps à l'écran, mais le jeu était orienté complètement différemment, c'est vrai.



POPEYE II



Ce personnage de dessin animé ultra célèbre, traine parmi nous depuis plus de 60 ans, Alternative tente de le remettre au goût du jour.

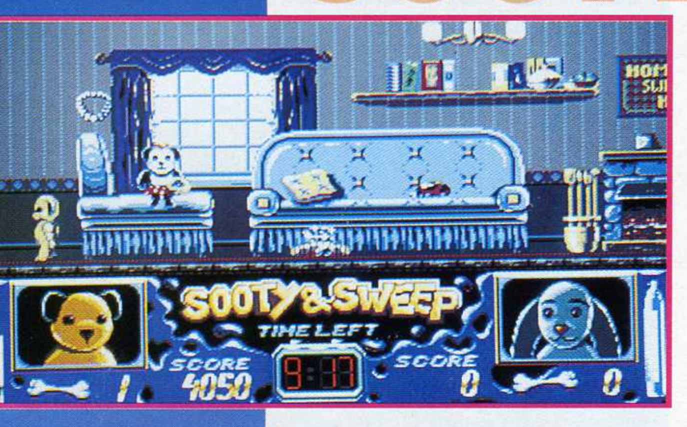
Dans ce jeu de plates-formes sans fioriture aucune, vous devez guider Popeye à travers de nombreux objets tombant du ciel dans des lieux aussi divers que sur un immeuble en chantier, sur le pont d'un bateau ou en pleine jungle, pour n'en citer que quelques-uns. Olive Oyl a été kidnappée, une fois de plus, par Brutus, mais heureusement l'amour de sa vie, Popeye, est là, il va intervenir et tenter de la délivrer par votre intermédiaire. Vous ne devez pas vous contenter de regarder où vous mettez les pieds, tout en évitant de vous prendre des objets sur la tête, bien sûr, mais il vous faudra faire attention à Sweet Pea (le môme) qui a tendance à foncer dans le vide. Garder aussi un œil sur Wimpy, et essayer de récupérer le maximum de hamburgers pour continuer à s'empiffrer dans la joie. Popeye ne serait rien sans les boites d'épinards, ces dernières sont là pour vous aider si vous avez besoin d'un peu plus d'énergie, histoire d'en filer un bon coup. Tous les personnages qui apparaissent dans les dessins animés originaux de Popeye, débarquent à un moment ou un autre dans le jeu.

testé sur AMIGA par Derek dela Fuente

Ce jeu ne demande rien d'autre que de l'adresse, Popeye doit sauter par dessus des barils bondissants pour aller désamorcer une bombe, tout en gardant un œil sur les projectiles qu'on lui lance, ainsi que sur ses amis un peu trop insouciants. Ce jeu de plates-formes n'offre pas beaucoup de possibilité au joueur, Popeye ne peut exécuter qu'un nombre limité de mouvements. En fait, vu son très grand âge, notre héros à la pipe peut être pardonné, et un soft budget peut se permettre de nous offrir si peu de chose pour un peu plus de 20 balles.



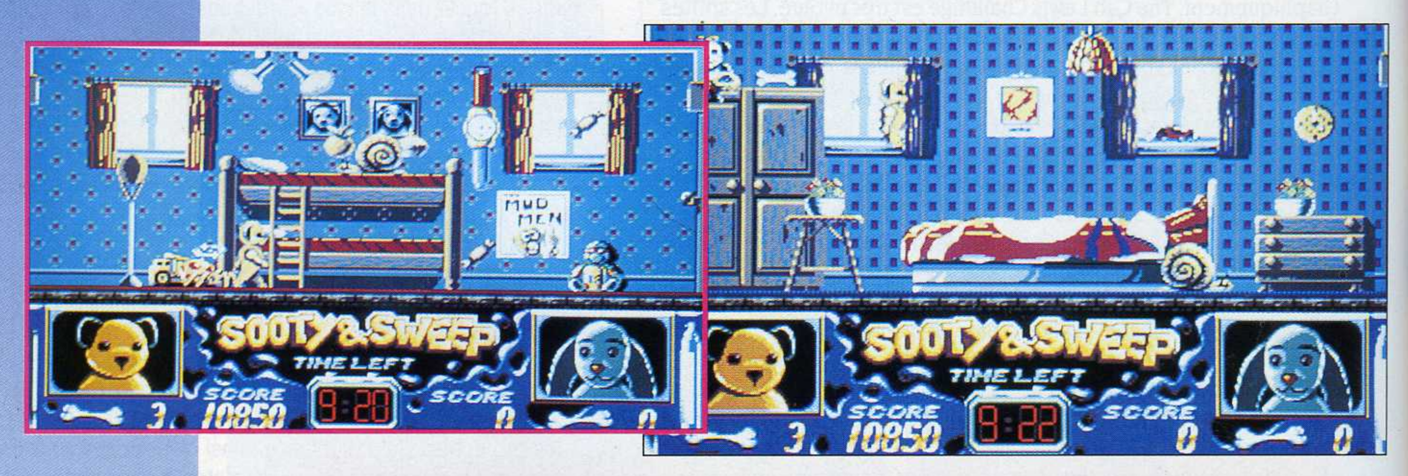
SOOTY AND SWEEP



Ce jeu d'Alternative Software ouvre les portes du softs pour les enfants à prix Budget.

Sooty et Sweep sont deux marionnettes très célèbres en Grande-Bretagne, de véritables héros pour des milliers d'enfants qui ne ratent pas la moindre émission télé qui les met en scène. Même s'ils ne sont pas connus en France, le jeu devrait satisfaire les plus jeunes des joueurs que vous êtes. Le but du jeu est de ramasser des os et des tas de bonus éparpillés un peu partout dans la maison où vivent nos deux bestioles. Pour passer d'une pièce de la maison à l'autre, vous devez avoir nettoyé la première entièrement, il ne doit plus trainer le moindre os nulle part, et, bien sûr, le temps est limité pour que la difficulté puisse pointer le bout de son groin. L'objet premier du jeu, quand on arrive dans un nouveau tableau, est de repérer tous les os à récupérer, puis il faudra alors trouver le parcours idéal pour tous les ramasser sans trop d'encombres. Sooty & Sweep est, en fait, la définition même du jeu de plates-formes; souvenez-vous, il y a de cela quelques années, les jeux de ce type tombaient entre nos mains par kilos entiers. Si le principe peut maintenant paraître très simple, il ne faut pas oublier que Sooty & Sweep est essentiellement destiné aux enfants. Evidemment, les tableaux sont bourrés de monstres, d'araignées, qui tentent de vous bloquer et qui font tout pour vous mener la vie dure. Les tableaux vous réservent aussi d'autres surprises, tout un tas de pièges tordus qui vous feront perdre du temps ou des vies. Vous devez éviter tout contact avec les ennemis. Heureusement, Sooty dispose d'une baguette magique, et Sweep peut se servir de son jouet préféré: un pistolet à eau pour repousser les sales bestioles qui leur foncent dessus. Chaque niveau propose un grand nombre de bonus à ramasser et de monstres à éliminer, vous devrez jongler avec les clés pour ouvrir les portes, avec les flacons d'eau qui rechargent le pistolet de Sweep, ainsi qu'avec les sucettes qui redonnent de l'énergie aux personnages. Energie symbolisée, comme souvent, par une barre sur le côté de l'écran. Avec ses scrollings latéraux, Sooty & Sweep devient réellement amusant en mode deux joueurs. Ce jeu Budget est, de plus, très complet puisqu'il propose même de changer le niveau de difficulté pour s'adapter au niveau de l'enfant s'il trouve l'action trop difficile.





testé sur AMIGA par Derek dela Fuente

En aucun cas Sooty & Sweep n'est là pour prouver quoi que ce soit dans le monde des graphismes sur ordinateur, ou pour nous balancer un nouveau concept de jeu dans la tête. Le soft se contente d'être efficace et adapté aux enfants. Amusant, clair, sans prétention, simple à manier à la souris ou au clavier, Sooty & Sweep est un soft tout à fait agréable.

GRAPHISME	**14**	**SON**	**12**	**75%**
ANIMATION	**13**	**MANIABILITE**	**14**	

Disponible sur PC, Amiga et ST.

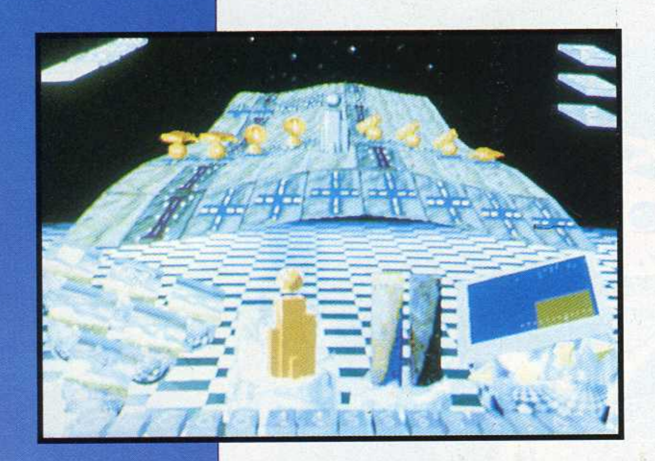
tests

05 / 09 / 93 : Wing Commander 5 sort sur PC.


INCA

THEATRE OF WAR

Three-Sixty et Electronic Arts entrent dans le monde du chess-wargame.



Vous vous souvenez peut-être de la preview de ce logiciel, les photos du jeu étaient déjà tout à fait époustouflantes. Theatre of War est maintenant terminé, et il n'a pas perdu de sa superbe, avec ses graphismes en Super-VGA, ses effets de reflets et de transparence.

Le jeu est une sorte de mixage entre les échecs et un wargame simplifié. Il est vrai que les échecs sont déjà une sorte de wargame. Deux camps s'affrontent sur un plateau quadrillé, le but de chacun étant de tuer l'empereur d'en face. Les pièces sont alignées bien sagement au début de la partie et le joueur peut leur demander d'effectuer diverses actions: se déplacer, se reposer, se protéger, tirer, patrouiller, lancer, et tout un tas d'autres choses.

Les unités sont de plusieurs type, il y a l'empereur, les pions, les combattants à l'épée, les archers, les chars et les catapultes. Tout cela pour un certain type de pions que vous déterminez avant de commencer la partie. Il y a des catégories différentes, l'ensemble médiéval que nous venons de voir, l'ensemble Grande Guerre avec des soldats, des tanks et des canons, et l'ensemble contemporain avec les radars, les chasseurs, les lance-missiles, les tanks et les bombardiers.

Quand une unité entre sur la case d'une autre unité, un combat s'engage. Les pions se transforment alors, s'animent et se tapent réellement dessus.

D'autres notions sont importantes dans le jeu, comme les lignes d'approvisionnement qui doivent relier l'empereur à une pièce blessée pour qu'elle récupère toute son énergie. Les cases ont aussi beaucoup d'importance, elles peuvent influer sur les déplacements des personnages et ralentir leur avancée. Vous pouvez donc construire ou détruire sur une case pour modifier le coup en déplacement qu'elle demande pour être franchie.

Theatre of War se pilote entièrement à la souris, et cela de façon tout à fait simple et rapide. Ce qui est plus complexe, c'est l'apprentissage des différentes actions offertes aux diverses unités. En effet, une unité différente d'une autre ne peut effectuer les mêmes actions.



testé sur PC par Seb

Bien sûr, Theatre of War est très impressionnant au niveau graphique. Nos petits yeux d'hallucinés n'ont pas encore l'habitude de voir des graphismes Super-VGA un peu partout à l'écran. Avec Theatre of War, cela commence fort, et la présentation nous met tout de suite dans le bain. Les pièces du jeu sont magnifiques, entièrement en 3D surfacées, avec de superbes effets de lumière. Même le plateau est ondulé et très beau.

Par contre, le jeu n'est, à mon goût, pas du tout intéressant. Les concepteurs ont apparemment voulu créer des Echecs modernes, et le résultat donne un jeu où les pièces peuvent faire tout un tas de choses, à tout moment, ce qui limite complètement les possibilités de calcul à l'avance des actions de l'adversaire, ce qui est la base de la stratégie. On ne peut donc élaborer de véritables stratégies, et il est plus tentant de jouer au coup par coup, ce qui retire toute la richesse d'un jeu. Dommage, car tout semblait avoir été prévu et des vues 2D ou 3D vous étaient offertes ainsi que la possibilité de jouer à deux sur le même ordinateur, ou avec deux ordinateurs reliés par câble.

GRAPHISME	**18**	**INTERET**	**11**	**73%**
ANIMATION	**16**	**DIFFICULTE**	**15**	

Disponible sur PC.

CHESSNET

Les Echecs sont moins cuisants à plusieurs pense Masque Publishing, spécialiste du réseau.

En général, lorsque l'envie vous prend de jouer aux Echecs, vous pouvez contacter un ami. En cas de force majeure (15 août, île déserte, guerre totale dont vous êtes le seul survivant,etc.), vous pouvez également vous tourner vers le seul ami fidèle (qui toujours m'accompagne et jamais ne m'a trahi), champa... Oups! votre PC. Histoire de vous donner encore plus de choix, ce logiciel qui tourne sous Windows combine les solutions précédentes puisqu'il permet de jouer à deux en réseau, par Modem ou par nul Modem. Franchement, si l'option Modem peut éventuellement vous dépanner (à condition que vous jouiez vite et pendant les heures creuses because tarification Telecom)), les autres semblent un peu superflues. Franchement, qui aurait idée d'installer deux bécanes, avec tous les problèmes de connectiques que cela suppose, alors qu'un bon jeu en bois marche sans électricité ? Vous me direz, il reste également la solution consistant à jouer contre l'ordinateur, tout simplement, puisque ce logiciel le permet. Oui, mais pourquoi le choisir puisque des tonnes de jeux d'Echecs -et beaucoup mieux réalisées- permettent de le faire ? Autant de questions auxquelles je vais me faire le devoir, sinon le plaisir de vous répondre dans la fiche technique.



testé sur PC par Moulinex

Comme beaucoup de logiciel soi-disant sous Windows, le logiciel n'exploite que le minimum des capacités du programme de Microsoft. En effet, si la présentation reprend le système des fenêtres (ben forcément), celles-ci ne sont pas proportionnelles et toute tentative de changement de taille masque d'autant l'échiquier (d'où le nom de l'éditeur ?). Pour le reste, citons la possibilité de changer les couleurs, un mode "aide" et "replay" et restons-en là, puisque le logiciel joue honorablement, mais beaucoup moins bien que Chessmaster 2000 par exemple.

GRAPHISME VGA 13 **SON** -
ANIMATION - **DIFFICULTE** 15
60%
Taille : 2 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 15

SPIRIT OF EXCALIBUR

La technologie Virgin se met au service de la légende arthurienne.







Dans ce jeu, vous devez aider Arthur à unifier le royaume et, pour cela, vous allez vous promener dans de nombreux tableaux évoquant l'Angleterre médiévale. A la fois stratégie et rôle, ce jeu permet de disputer des combats entre personnages ou entre armées. Merlin n'étant pas loin, la magie est présente dans le jeu. Très fortement inspiré du film Excalibur, Spirit of... est un logiciel qui ravira les passionnés de légendes.



testé sur PC par Moulinex

Ce qui est remarquable dans ce jeu, c'est la bande son, lue directement sur CD. Outre quelques voix, qui donnent l'impression qu'on assiste à une pièce de Shakespeare en VO, des musiques, pour la plupart issues du film Excalibur de John Borman, renforcent l'ambiance (Carl Orff, Wagner). Côté images, c'est joli mais identique à la version disquette. D'ailleurs, le jeu n'occupe que (sic) 2.5 Mo, le restant du disque servant à stocker une trentaine de plages musicales. Les chargements, assez longs, cassent un peu l'ambiance, alors que sur une configuration correcte, le logiciel pourrait se charger une fois pour toutes.

GRAPHISME VGA 14 **SON** CD 16
ANIMATION 13 **DIFFICULTE** 15
80%
Disponible sur PC, PC CD, Amiga et ST. Notice VO : 12

DARKLANDS

Alléluia ! Le premier jeu de rôle de Microprose arrive et se situe, d'emblée, parmi les meilleurs du genre !



La fiche du personnage vous montre le niveau des caractéristiques et des compétences ainsi que votre équipement. Le personnage porte ici tous ses vêtements et armures, mais si vous n'aviez eu que des jambières pour le vêtir, vous n'auriez vu qu'elles sur le dessin.

Ah ! Vertes contrées encore préservées de toute pollution... Le petit personnage représentant votre équipe n'est pas très commode : si vous mettez un certain temps à lui dire où aller, il croise les bras et tapote le sol du pied, d'un air impatient !

Au lieu de n'être qu'une pierre de plus dans l'avalanche des jeux de rôle, Darklands spossède au contraire tous les atouts pour en devenir la clef de voûte.

DARKLANDS est un jeu de rôle sur micro, exceptionnel non seulement au niveau du background, le Saint-Empire-Germanique du 15e siècle, scrupuleusement reconstitué, mais surtout parce qu'ENFIN, vous y incarnez de VRAIS ROLES et plus seulement des personnages pré-définis, immuables, obligés de résoudre des mystères de manière linéaire. Il s'agit d'un jeu totalement ouvert, puisqu'il n'y a pas de scénario à proprement parler ("Quoi ? Pas de scénario dans un jeu de rôle ?"...): à chaque nouvelle partie, vous débutez dans une nouvelle ville parmi les 92 cités de la Grande Allemagne, peu de risque donc de tomber trois fois de suite sur la même ville ou alors vous avez une telle malchance qu'il vaut mieux laisser tomber... Votre ultime et unique but est d'acquérir gloire et renommée. Votre histoire sera donc composée de multiples sous-tâches qui vous permettront peut-être de faire partie de la Légende. On est bien loin des scénario à la Dungeon Master "manipuler des leviers pour ouvrir une trappe menant au dernier niveau d'un donjon pour vaincre le Très-Méchant-Vilain-Sorcier": la durée de vie de DARKLANDS semble être quasiment illimitée.

La taverne où vous pouvez prendre une chambre, boire un verre, discuter...

L'autre point remarquable de DARKLANDS est la création des personnages, l'une des plus complètes et des plus réalistes qu'il m'ait été donné de voir sur un jeu de rôle micro (Sandy Petersen, l'un des concepteurs du jeu, n'y est sûrement pas étranger, puisque c'est lui qui a adapté l'univers de Lovecraft dans le célébrissime jeu de rôle de table L'Appel du Cthulhu). Le niveau initial des caractéristiques habituelles (Force, Endurance, Intelligence etc.) n'est pas tiré aléatoirement, mais déterminé selon votre Sexe. Vous choisissez ensuite votre Origine Familiale (de l'Aristocratie à la simple Plèbe Rurale) qui vous attribuera un certain nombre de EPs (Points d'Expérience) que vous investissez pour améliorer vos caractéristiques, pendant l'Enfance. Ensuite, à partir de l'âge de 15 ans, en choisissant votre "occupation" (de Noble à Bandit, en passant par Colporteur, Etudiant ou Moine...) jusqu'à 20 ans (et ainsi de suite, de 5 ans en 5 ans), vous obtiendrez de la même façon d'autres EPs pour améliorer, cette fois-ci, vos compétences (qui vont du maniement des différentes armes au Soin, en passant par Chevaucher, Lire & Ecrire, Se cacher...). Trois compétences retiennent surtout l'attention puisque combinées, elles remplacent le système de Magie habituelle: Alchimie pour fabriquer des potions et Religion et Virtue pour invoquer les Saints (par exemple, pour invoquer l'aide de Sainte-Agnès qui améliorera votre sens de l'orientation et votre charisme, il ne vous suffira que d'une Virtue de 19, tandis que si vous voulez améliorer certaines de vos compétences de combats par l'invocation de Saint-Moses-Le-Noir, vous devez avoir un niveau de 66 en Virtue). Comme dans la réalité, plus vous vieillissez et plus vous êtes expérimenté, mais vous pouvez arrêter la création du personnage à l'âge que vous voulez pour partir à

tests

17 / 09 / 78 : Accords de Camp David: l'Egypte et Israël font la paix.
Le Club Med applaudit, Brejnev rouspète.

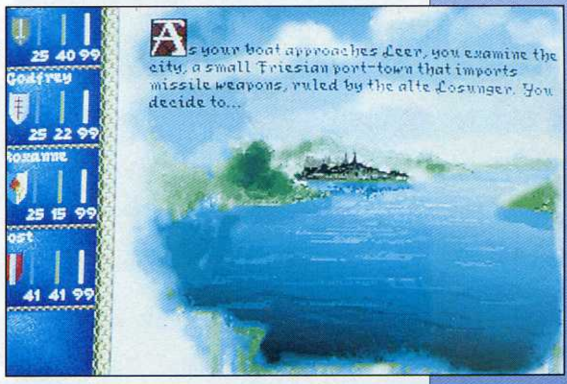
l'aventure (je vous déconseille quand même de le faire à 15 ans !) L'âge est un facteur important puisqu'il influence vos caractéristiques: un vieillard de 65 ans n'a certainement pas la même Endurance qu'un homme de 25 ans. Au cours du jeu, ni point d expérience à acquérir, ni niveau à atteindre, mais chaque fois qu'une compétence mise à l'épreuve réussit, elle s'améliore automatiquement. Les personnages que vous créez ne sont donc pas de vulgaires Mage ou autres Clerc/Voleur, limités par leur classe à certaines compétences, mais véritablement des personnes qui tirent leur savoir-faire des expériences passées, quelle qu'en soit l'origine. Mais attention, ce système a ses revers: si vous échouez dans l'utilisation d'une compétence, son niveau diminuera, le personnage appréhendant en quelque sorte un nouvel échec...

DARKLANDS se joue en trois modes écrans différents. Vous voyagez à travers l'immense Saint-Empire Germanique (il comprenait, en plus de l'Allemagne, la France, la Hollande, La Suisse, l'Autriche, la Pologne et la Tchécoslovaquie) avec donc tout plein de villes, villages, châteaux et autres lieux à visiter, grâce à un mode "Carte" où sont détaillées forêts, montagnes, rivières...

Quand vous arrivez dans une ville ou un village, on passe en mode "Narration": de superbes illustrations avec des textes vous décrivent la situation et vous proposent un choix d'actions à accomplir (aller sur la Grande Place, aller chez l'Armurier, sortir de la ville, écouter les rumeurs...). Chaque ville comprend un vaste éventail d'échoppes et boutiques qui vous permettront de vous équiper ou de vous soigner, des églises et des cathédrales, des guildes, et bien sûr, la traditionnelle auberge/taverne où vous pourrez vous remettre de vos terribles combats.

Justement, les combats, tout comme les phases d'exploration d'un château, sont présentés en 3D isométrique où vous voyez vos personnages et leurs adversaires sous forme de sprites animés (un peu comme dans les jeux SSI mais vraiment sans aucune comparaison graphiquement...). Comme dans tous les jeux de rôle, vous vous confronterez à de nombreux ennemis, des bêtes sauvages, des monstres (loups, ours, sangliers, araignées géantes, loups-garous...), des fanatiques créatures de sciences occultes (démons, gargouilles, morts-vivants, sorcières, Templiers...). Les combats se déroulent à la fois en temps réel et en "tour" (sic !). Je m'explique: tous les combats débutent en mode "Pause" où vous pouvez donner des ordres à vos personnages (déplacements, types d attaque ou de défense...). Dès que tout est paré, par une simple frappe de la Barre Espace, vous passez en temps réel, les fracas des épées contre les armures vous feront alors frémir. Un personnage est en danger ? De nouveau, une frappe sur la Barre Espace pour se remettre en Pause et redonner des ordres. Simplissime et vraiment prenant. Vous disposez bien sûr d'un vaste choix d'armes, toutes authentiques, ainsi que les habituels armures et boucliers. Dernier détail, mais non le moindre, sur les combats dans DARKLANDS; ils ne mènent pas forcément à la mort. En effet, votre vitalité est déterminée à la fois par votre Endurance et votre Force. Si votre Endurance est nulle, vous vous évanouissez, perdez le combat (et en général tous vos objets !), mais non la vie ! Par contre, si votre Force est nulle, là, la mort est irrémédiable et définitive: la résurrection n'existe pas dans le monde de DARKLANDS.

Bon je vais peut-être m'arrêter là car, en fait, je pourrais vous en parler pendant des heures et des heures... Pour vous convaincre, je me contenterai de vous dire que le background de DARKLANDS est tellement génial et change vraiment des univers-clônes de celui du Seigneur des Anneaux, qu'il mériterait largement qu'on lui consacre un VRAI jeu de rôle de table ! Un petit hic cependant, DARKLANDS est malheureusement réservé aux seuls Anglophiles, en espérant une version française.



Une bien belle image comme on aimerait en voir plus souvent...



Oh qu'ils n'ont pas l'air content !

MEGASTAR joystick

testé sur PC par Calor

Modérons nos ardeurs, car en ce qui concerne la réalisation, DARKLANDS est simplement très honnête. Ce n'est pas une révolution comme Ultima VII, mais ses graphismes sont réussis - surtout les images fixes du mode "narration", ses animations sympathiques et ses musiques et effets sonores envoûtants.

L'interface est gérée à la fois à la souris et au clavier, mais rien de très compliqué, ne vous inquiétez pas, avec des menus simplifiés dont les options s'activent ou se désactivent selon la situation. La fiche de personnage est concise, sans fioritures, efficace.

Sachez enfin que DARKLANDS a été conçu comme un VERITABLE jeu de rôle et que s'il se déroule dans le Saint-Empire-Germanique, des des data-discs porront être réalisés pour d'autres régions, il sera alors possible de passer d'une région à l'autre (d'un jeu à l'autre) avec les mêmes personnages. C'est le concept exact d'une campagne composée de modules...

GRAPHISME	**16**	**SON AD LIB**	**15**
ANIMATION	**14**	**INTERET**	**19**
NOTICE VO	**15**	**DUREE DE VIE**	**19**



DISPONIBLE SUR PC

THE DARK QUEEN OF KRYNN

La nouvelle quête perdu de SSI, inutile et dépassé.



Il s'agit donc du troisième et dernier épisode (il était temps...) de la Saga Dragonlance sur micro qui vous permet d'explorer le mystérieux continent de Taladas, demeure de la Reine des Ténèbres, elle–même. Vous débutez, comme dans tous les jeux SSI, soit par la création de vos personnages –pour les nouveaux venus–, soit par le transfert des personnages du précédent épisode Death Knights of Krynn. Pour les "débutants", vous commencez tout de même au niveau 11 et vos prouesses vous permettront peut–être d'atteindre le niveau 40. Les sorts sont donc terriblement destructeurs et un combat ne dure en général jamais très longtemps.

Le scénario, très linéaire, est le reflet de tous les scénarii (un scénario, des scénarii ; c'était la minute éducative) d'AD&D et donc de SSI : donjons, monstres, trésors, massacres... Bref, les grosbills vont se faire une joie de nous nettoyer tout ça ! (Sachez Messieurs, que dans le genre "J'veux casser du Nain", il existe d'excellents beat–em–up). A peine après la défaite de Lord Soth et Kitiara, le Général Lauralanthalasa (à vos souhaits !) vous appelle de nouveau à l'aide (il faut croire que vous êtes les seuls aventuriers dans tout l'univers ; en tout cas, vous êtes sûrement les seuls pigeons à accepter ce genre de quête d'une banalité affligeante !). Les hordes de Draconiens et de Dragons ont (encore) envahi le pays. D'ailleurs, dès la deuxième ville, vous rencontrerez quelques "petits" Dragons plus puissants que jamais, qui risquent de décimer votre valeureuse équipe en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire... Ce volet innove malgré tout, puisque vous évoluerez dans un monde sous–marin où je vous laisse imaginer l'inefficacité de certains sorts comme Fireball.



testé sur PC par Calor

Bon, je sens que je vais me faire des ennemis dès mon premier test dans Joystick. Pourtantn ce n'est pas de la mauvaise volontén au contraire, j'adore les jeüx de rôle et AD&D mérite, par son âge ancestral, le respect. "Ce n'est pas un mauvais jeu" mais vraiment, Messieurs de SSI, vous ne pourriez pas changer cette foutue #@!#!#@# d'interface ? Quand on voit ce qui se fait en matière de jeux de rôle micro (j'entends par là Ultima VII, loué soit Origin !), on peut se demander si à ce rythme, vous n'êtes pas en train de creuser volontairement votre propre tombe... (un peu dur non ?). Les séquences de combats seraient d'une tristesse s'il n'y avait pas ces quelques animations pour les sorts. Même si vous n'êtes pas capable de faire aussi bien qu'Origin ou même ce qu'il y avait dans les Beholder, rendez–nous donc les jolis petits sprites qu'il y avait dans Shadow Sorcerers ou, plus récemment, Prophecy of theShadow... Il est vrai que les dessins dans la fenêtre de jeu se sont améliorés (attention, ils sont "maintenant" en 256 couleurs ! tu parles d'une révolution...) mais de là à sauter au plafond comme certains de mes confrères, faudrait pas exagérer ! L'environnement sonore, quant à lui, est d'une pauvreté affligeante à part quelques mélodies. Oui, Dark Queen est un jeu honnête... mais il arrive un peu trop tard quand on voit les excellentes réalisations actuelles sur le marché. Les jeux de rôle micro pullulent et comme ils ne sont pas donnés, il faut bien faire un choix : un conseil, courez acheter Ultima VII !

Lasse, je vois malgré tout, poindre à l'horizon ce qui sauvera peut–être SSI de la débâcle : Dark Sun, qui, je n'ose y croire, va peut–être nous changer de tout ça...

GRAPHISME VGA	12	SON	10
ANIMATION	09	INTERET	14

55%

DISPONIBLE SUR PC et AMIGA

DUNE

EDITEUR: VIRGIN
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N° 26
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

L'univers de Franck Herbert est magistralement mis en octets par l'équipe de Cryo/Virgin.

Quelle superbe version que voilà. La musique, sublime, est aussi réussie dans ses mélodies que dans son rendu sur la machine. Le graphisme, un peu trop pâlot lorsqu'on se trouve dans le désert, reste de toute façon une référence. Enfin, les commandes, accessibles à la souris, sont claires et rapidement maitrisables. Le jeu, qui consiste à vaincre les Harkonens est — dois je vous le rappeler ? — un mélange d'aventure et de stratégie surtout. Les animations, assez rares, sont un peu saccadées mais, que voulez-vous, n'est pas 386 qui veut. En début de partie, vous devrez surtout veiller à l'envoi d'Epice (la monnaie locale pour résumer) mais très vite, il faudra gérer à la fois cet aspect économique et la répartition des différentes troupes de soldats. Pénétrer dans ce jeu revient à mettre le pied dans un monde complètement fascinant et qui vous occupera une bonne cinquantaine d'heures.

GRAPHISME: 18 ANIMATION: 16
SON: 20 DIFFICULTE: 16
VERDICT: 91%





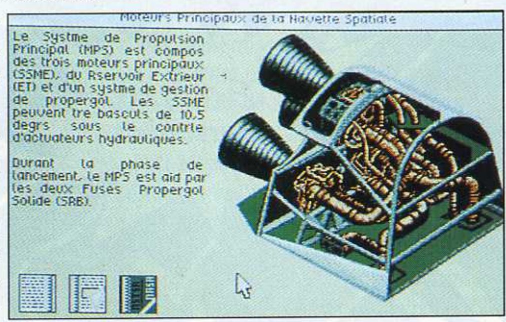
SHUTTLE

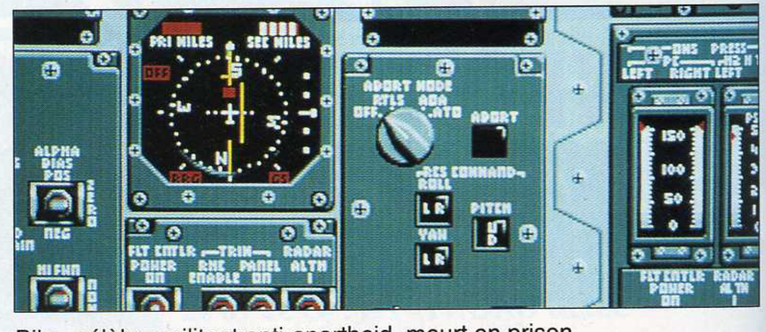
EDITEUR:VIRGIN
TESTE PAR MOULINEX SUR ST
DEJA TESTE DANS JOY N°22
DISPONIBLE SUR PC, ST

La simulation la plus prise de tête de Virgin s'écrase sur ST.

Je l'ai souvent dit: s'il est amusant de piloter un avion, la conduite d'une navette est un véritable casse-tête demandant de nombreuses années d'études aux pilotes. En ayant voulu faire la simulation de navette la plus réaliste possible, Vector Graphics signe là un "jeu" absolument impossible à utiliser, d'autant que cette version ST est (à cause de la machine, pas prévue pour ça) d'une redoutable lenteur. Chaque scroll du fameux tableau de bord aux centaines de touches se solde par un accès disque et, pire encore, il est impossible d'installer la chose sur disque dur, ce qui eut pourtant limité les dégâts. Qu'on soit bien clair, si je qualifie ce logiciel d'injouable, ce n'est pas par paresse mentale mais par expérience puisque je puis me vanter (bien que ma timidité de violette le réprouve) de maîtriser des logiciels ludiques ou pro réputé difficiles. Rajoutez à cela que le son est d'une pauvreté rare et il reste un logiciel dont seules quelques missions sont jouables. A demi réussite, demi note, donc.

GRAPHISME: 14 ANIMATION: 12
SON: 10 MANIABILITE: 0
VERDICT: 50%





MEGAFORTRESS

EDITEUR:MINDSCAPE
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N° 21
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

Elle s'envole lourdement la forteresse de Mindscape.

Et même une fois en l'air, elle a du mal à tenir. Pourtant on ne peut pas dire que ce soit la vitesse qui rende l'engin compliqué à piloter. Rien que le malheureux essuie-glace qui équipe le devant du cockpit (genre 10 pixels de haut) fait pitié. Autre problème, les accès disques, forts nombreux, ralentissent d'autant le jeu. Il faut dire que ça tombe très mal car ce logiciel, intéressant au demeurant, vous propose de piloter une forteresse volante. Comme vous êtes seul à le faire, il est donc nécessaire de passer d'un poste de commande à l'autre (cabine de pilotage, salle des machines, radio, etc.) et comme chaque passage ou presque se traduit non seulement par un accès disque mais par un changement de disquette, les combats s'en trouvent un peu hachés. Certes, il est possible d'installer le tout sur disque dur mais ça n'accélère pas le graphisme, bien lent quand même. Le son, plutôt réussi et les commandes à la souris relativement rapides ne font hélas pas oublier les défauts précédemment cités.

GRAPHISME: 14 ANIMATION:10
SON:14 DIFFICULTE: 16
VERDICT : 60 %



12 / 09 / 77 : En Afrique du Sud, Steven Biko, célèbre militant anti-apartheid, meurt en prison.

LURE OF THE TEMPTRESS

EDITEUR: VIRGIN
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA, ST
Un bon Jeu de Rôles Virgin en français et voilà que tout va bien.

Dans ce jeu, vous incarnez Diermot, un aventurier pour qui les choses commencent très mal. En début de partie, vous êtes en effet retenu prisonnier, sans trop savoir pourquoi ni comment vous vous êtes retrouvé dans un tel pétrin. Il faut dire que les Skorls, sortes de Trolls particulièrement dangereux, semblent contrôler la région. Le but du jeu sera de découvrir qui, quoi, comment, pourquoi, et surtout de pénétrer dans le temple situé dans la ville de Turnvale. Premier d'une série appartenant à la collection Théatre Virtuel, un nom qui se vend bien depuis que "3D" est passé de mode, ce jeu dispose d'atouts particulièrement fascinants. En effet, outre un graphisme réellement superbe et un texte en français à l'écran bien traduit, l'interface de commande est simple mais puissante. A l'aide de la souris, vous pouvez faire apparaître un menu dans une petite fenêtre. Outre les commandes habituelles permettant de regarder et utiliser les objets, vous pouvez discuter très précisément avec de nombreux interlocuteurs et surtout, donner des ordres complexes au personnage . Seul défaut, les bruitages en cours de jeu sont un peu discrets, ce qui est d'autant plus frustrant que la musique moyenâgeuse du début du jeu est particulièrement évocatrice, tout comme, d'ailleurs, la présentation animée.



GRAPHISME VGA 256:16
SON SBLASTER PRO: 14
ANIMATION: 14 - DIFFICULTE: 15
NOTICE VF: 19
VERDICT : 91%

DUNGEON MASTER

EDITEUR:FTL
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA, ST
Il arrive enfin le hit de FTL, mais au moins deux ans trop tard.

Comme à l'époque, le sigle FTL s'affiche à l'écran dès la première seconde de boot. Surprise, le début est agrémenté de musique, mais hélas, à part ça rien n'a changé. Ce qui représentait le nec plus ultra du jeu de rôle à sa sortie (87) n'est plus qu'un ersatz attachant pour celui qui sait. Il m'avait fait abandonner Ultima III; de nos jours, c'est Ultima Underworld qui l'enfonce. Bref, si vous êtes nostalgiques, vous retrouverez avec plaisir tout ce qui, à la sortie du jeu, était révolutionnaire: le déplacement en temps réel dans des couloirs 3D presque plein écran, une gestion des objets exemplaire (à tel point qu'on peut ainsi jouer les petits poucets pour ne pas se perdre dans les 13 niveaux), des sorts puissants et amusants à utiliser (au moyen de symboles), des monstres animés, des portes bien pratiques pour les écrabouiller et des bruitages digits pour rehausser le tout, agrémentés de déplacements rapides et d'une interface souris/clavier particulièrement réussie. But de ce jeu historique: retrouver le Firestaff et vaincre Lord Chaos. Rendons à César ce qui lui appartient, tout ce que vous verrez dans ce jeu a permis aux Bloodwich et autres Eyes of Beholder, de voir le jour: couloirs de pierres, bruit et système de trappes ont été allègrement copiés. Bref, si l'envie vous prend de vous plonger dans cet univers, n'hésitez pas, mais surtout n'allez pas dire "ça ressemble à Machin of the Bidule" en moins bien; si Machin of the Bidule est ce qu'il est, c'est grâce à FTL. Tiens, je referais bien une partie de Sundog...

GRAPHISME VGA:14 - SON: 14
ANIMATION: 13 - DIFFICULTE: 17
NOTICE VF: 14
VERDICT : 70 %

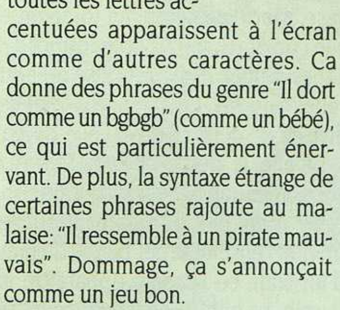


HOOK

EDITEUR:OCEAN
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
TESTE DANS JOY N°29
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA, ST
Une fois de plus, Ocean signe une addaption de film. Oui, mais là c'est beau.

Tiré du film Hook, lui-même inspiré du célèbre conte Peter Pan, Hook le jeu, vous met dans la peau de Peter. Au moment où commence le jeu, une superbe présentation animée, belle comme un souvenir d'enfance, vous fait replonger dans l'univers magique. Alors qu'il vit depuis bien longtemps hors de son pays merveilleux, Peter trouve un jour sa maison vide et un mot poignardé sur la porte, qui lui informe que ses enfants ont été enlevés par le Capitaine Crochet. La fée clochette vient bientôt le chercher afin qu'il puisse retrouver ses enfants. Le jeu, de type Aventure/arcade, va vous permettre de diriger ce dernier dans des décors sublimes au graphisme particulièrement travaillé. Les programmeurs n'ont pas été avares et, en permanence, les tableaux sont animés (la fée clochette tournoie autour de Peter, des éléments de décors bougent, etc.). Le jeu, qui se commande au moyen d'icones, est agréable et très intuitif (regarder, prendre, utiliser, parler). A noter que la musique, superbe tant en ce qui concerne les mélodies que les sons, démarre dès l'installation du jeu sur disque dur, laquelle est un modèle du genre. Hélas, une traduction des textes en français faite à la va-vite vient tout gâcher: toutes les lettres accentuées apparaissent à l'écran comme d'autres caractères. Ca donne des phrases du genre "Il dort comme un bgbgb" (comme un bébé), ce qui est particulièrement énervant. De plus, la syntaxe étrange de certaines phrases rajoute au malaise: "Il ressemble à un pirate mauvais". Dommage, ça s'annonçait comme un jeu bon.





GRAPHISME VGA: 18 - SON: 16
ANIMATION: 17 - DIFFICULTE: 15
NOTICE VF: 16
VERDICT : 80 %

20 / 09 / 79 : Bokassa 1er est chassé de Centrafrique, Giscard n'aime plus les empereurs.

PUSH OVER

EDITEUR: OCEAN
TESTÉ SUR PC PAR SEB.
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOYSTICK N° 28

Une fourmi, des plates-formes, des échelles, des dominos, une porte d'entrée et une autre de sortie: voilà tous les ingrédients pour un excellent jeu de réflexion, pour des casse-têtes qui vont hanter vos nuits blanches. Le joueur dirige une fourmi qui peut se déplacer, monter aux échelles et sauter d'une plate-forme sans problème si la chute n'est pas trop grande. Des dominos sont disposés un peu partout, chacun pouvant avoir une figure différente, parmi 10, sur ses côtés, chaque figure correspondant à une fonction différente. Cela va du domino tout simple qui se contente de basculer, au domino qui avance tout droit jusqu'à ce qu'il frappe un autre domino, en passant par l'ascenseur qui s'envole et qui marche sur le dessous des plates-formes, le domino qui explose, celui qui disparaît, etc. Chaque domino comporte un domino spécial, unique, qui doit tomber obligatoirement en dernier, et que vous ne pouvez déplacer. Votre but est simple, vous devez manipuler la fourmi afin de prendre, déplacer les dominos comme vous voulez, de pousser l'un d'entre eux pour déclencher le mécanisme, et de vous débrouiller pour que tous les dominos (sauf les rouges qui ne peuvent tomber et qui servent de mur à rebonds) soient tombés. Ensuite, il ne reste plus qu'à atteindre la porte de sortie pour passer au niveau suivant. Les énigmes à résoudre sont très intéressantes, parfois très difficiles, mais toujours agencées de façon intelligente. Le temps est très important dans Push Over, et un chrono se déclenche dès que vous faites un pas dans un tableau. Les programmeurs n'ont rien négligé, les graphismes sont agréables, les animations de la fourmi amusantes et bien réalisées, les énigmes intéressantes, et toutes les options qui permettent de reprendre un tableau au début, ou de commencer à un problème donné grâce aux mots de passe, sont prévues.

Graphismes EGA, VGA ou MCGA. Son Adlib, Roland ou Soundblaster. Mémoire 640 Ko minimum. Clavier ou Joystick.

GRAPHISMES: 15 ANIMATION: 16
INTERET: 17 SON: 14

VERDICT: 90%



SUPER TETRIS

EDITEUR: SPECTRUM HOLOBYTE
TESTÉ SUR AMIGA PAR SEB
DEJÀ TESTÉ SUR PC DANS JOYSTICK N°16

Avec le succès mondial obtenu par Tetris il fallait s'attendre, un jour ou l'autre, à voir sortir un «Tetris 2» : cette suite s'appelle Super Tetris et la version Amiga vient d'arriver.

Utilisant le même principe de base, avec des pièces qui tombent et que l'on doit agencer pour former des lignes, Super Tetris propose de nouvelles options. La colonne de jeu est divisée en deux parties, celle du bas s'appelle le puits; chaque fois que vous créez une ligne horizontale dans cette zone, elle disparait faisant remonter l'ensemble des pièces du puits d'un cran, en laissant apparaître un dessin. Le but est de faire disparaître toutes les pièces qui se trouvent dans le puits. Mais la réelle nouveauté de Super Tetris vient de la présence de bombes, en effet, chaque fois que vous détruisez une ligne, vous faites apparaître deux bombes que vous pouvez diriger comme les pièces, les faire descendre et les déplacer sur les côtés. D'autres options vous sont proposées, vous pouvez par exemple jouer à deux simultanément, sur le même tableau, en coopération. Il existe encore un autre mode de jeu, le mode face-à-face. Là, vous devez disposer de deux ordinateurs reliés par modem ou par câble null-modem; il faut aussi deux versions originales de Super Tetris. Chaque joueur place ses pièces dans son propre puits et peut envoyer des lignes supplémentaires à son adversaire, pour lui faire perdre du temps, en créant des lignes. Malgré un principe très amusant et de plus en plus prenant au fur et à mesure des parties, Super Tetris sur Amiga n'arrive pas à devenir un jeu complètement génial. On regrettera le niveau très moyen des graphismes, la maniabilité légère quand les choses s'accélèrent, et l'absence d'un mode face-à-face avec un seul ordinateur ainsi que l'obligation d'avoir deux exemplaires de Super Tetris pour jouer avec deux ordinateurs (surtout qu'on ne peut connecter que deux Amiga).

GRAPHISMES: 12 ANIMATION: —
MANIABILITE: 13 INTERET: 17

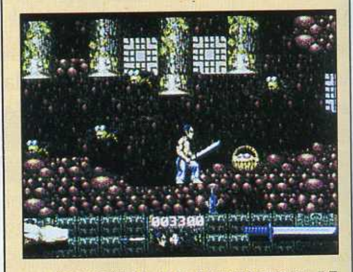
GLOBAL: 82%

FIRST SAMURAI

EDITEUR: VIVID IMAGE / UBI SOFT
TESTÉ SUR PC PAR SEB.
DÉJÀ TESTÉ SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°21 ET SUR ST DANS JOYSTICK N°24.

Le puissant Demon King vient de tuer votre maître, celui qui était responsable de votre éducation de samouraï. Grâce à ce meurtre, le Demon King récupère la magie et la puissance qui lui manquaient pour régner sur la planète et il se réfugie dans le futur, dans le japon de l'an 2323. Vous seul êtes capable de faire pencher la balance du bien et du mal du bon côté, et l'esprit de votre maître qui se promène maintenant sans enveloppe charnelle est là pour vous aider. Vous obtenez alors une épée magique, et vous voilà projeté dans le futur, à la poursuite du Demon King.

First Samurai est composé de 10 niveaux, dans 5 mondes, 5 décors différents avec chacun leurs ennemis et leurs pièges. Ce jeu d'arcade-aventure est extrêmement riche, d'une part parce que les niveaux sont de très grandes tailles, avec énormément d'ennemis à combattre et de pièges à déjouer, et d'autre part parce que le joueur doit manipuler de nombreux objets, trouver des tas de passages secrets et d'astuces pour continuer à avancer. Les graphismes de First Samurai sont très réussis, les animations du personnage sont réalistes et bien faites et le guerrier est parfaitement maniable (clavier ou joystick). De très nombreux bruitages accompagnent le jeu, et, eux aussi, sont de très bonne qualité. Le PC excelle déjà depuis plusieurs mois dans le domaine des simulations et des jeux d'aventure, voilà maintenant qu'il en impose dans le monde de l'arcade: First Samurai est le meilleur jeu du genre sur cette machine, un jeu qui dispose d'un intérêt et d'une durée de vie très élevés.



GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 15
MANIABILITE: 15 SON: 14

VERDICT: 88%

LURE OF TEMPTRESS

EDITEUR:VIRGIN
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, PC
Superbe jeu en français que nous propose Virgin.

Dans ce logiciel d'aventures/rôles, vous incarnez Diermot, un personnage qui commence mal sa journée puisque le jeu débute dans une geôle où il est retenu prisonnier. Il va falloir le tirer d'affaire mais surtout, continuer l'aventure et c'est là que les choses vont commencer à devenir compliquées. Heureusement, l'interface du jeu, en bon français à l'écran, est un modèle du genre: il est possible, utilisant la souris, de faire apparaître une petite fenêtre de menu dans laquelle sont inscrits les ordres. Ceux-ci, très nombreux, ont la particularité de pouvoir être chaînés entre eux au moyen de liaisons logiques (et, et puis, etc.). On peut ainsi demander à un personnage de prendre un objet puis d'aller dans telle pièce, puis de le donner à Machin, puis de lui demander de revenir. C'est très utile car dès les premières minutes de la partie, vous serez accompagné de Rastpouch, un fidèle serviteur. La musique et les bruitages, superbes mais trop discrets, rajoutent à la qualité de l'ensemble. Seuls défauts: les chargements et les accès disques entre les scènes sont un peu pénibles mais ça, c'est l'Amiga.

GRAPHISME:16 - ANIMATION:13
SON:14 - DIFFICULTE:15
VERDICT : 90%



STRIKER

Editeur: RAGE SOFTWARE
Testé sur ST par Seb
Déjà testé sur Amiga dans Joystick n°29

Striker offre tout ce qu'on peut demander à un jeu de football, 64 équipes internationales sont intégrées dans le jeu, et vous pouvez organiser des tournois, des matchs amicaux, en jouant à plusieurs ou en faisant participer l'ordinateur. Pour chaque équipe entrant sur le terrain, il est possible d'effectuer divers réglages, comme le placement des joueurs, la formation, et la tactique offensive ou défensive à adopter pendant le match.

Un radar est affiché sur le terrain, en transparence pendant le match en lui même. Le personnage, dirigé par le joueur, est celui qui est le plus proche du ballon, et il est symbolisé par un rond qui se place sous lui. Striker est parfaitement maniable, rapide et fluide. Les sprites sont agréables et bien animés. Les coups francs sont particulièrement réussis, avec la possibilité de réellement choisir la courbe de son tir grâce à des pointillés qui s'affichent et que l'on peut déplacer.

Ce qui est tout de même un peu dommage, c'est que les joueurs dirigés par l'ordinateur, les vôtres aussi puisque vous ne contrôlez qu'un joueur à la fois, n'ont pas du tout de déplacement tactique, il n'essaient pas de se placer pour créer des situations dangereuses. Résultat, quand un but est marqué, c'est toujours grâce à une opportunité qui s'est présentée au dernier moment, il n'y a pas de construction d'action vraiment possible. C'est par exemple beaucoup plus le cas dans Sensible Soccer, où les actions de jeu font vraiment penser à de véritables matchs de football.

Côté son, Striker est extrêmement léger, mais il a le mérite de ne pas nous casser les oreilles comme c'est parfois le cas.

GRAPHISMES: 15 - ANIMATION: 16
MANIABILITE: 16 - SON: 12
VERDICT : 83%



BAT II

EDITEUR:UBI SOFT
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE DANS JOY N° 22
DISPONIBLE SUR PC, Amiga, ST
Il est enfin là, le BAT II sur PC, et c'est une réussite totale. Faut dire qu'Ubi Soft aura mis le temps.

16 calendes après la sortie sur ST, il semblerait (car la version testée est une béta version) que BAT II sur PC soit quasiment prêt à sortir. Ce jeu, sorte de Blade Runner informatique se passant dans une ville néo-classique en mauvais état est une merveille de complexité. Complexe en raison des enquêtes que vous devrez y mener, complexe en raison de la richesse du logiciel. En effet, si le noyau de la chose est un jeu d'aventure/rôles, on passe parfois par des séquences d'arcade et même par de la simulation de vol. Plusieurs engins peuvent ainsi être pilotés en cours de partie et attention, c'est vraiment de la vraie simulation en 3D et tout et tout. Le jeu de rôles, qui se passe en déplacant le personnage de tableaux en tableaux permet d'interroger des gens et également de s'amuser avec Bob, l'ordinateur portable du personnage que vous incarnez. Cet ordinateur, très pratique, peut-être presque considéré comme un quatrième jeu dans le jeu tant ses commandes peuvent être complexes. Techniquement, c'est irréprochable: la musique et surtout les bruitages sont très bien gérés et le graphisme est extraordinaire.

GRAPHISME VGA 256:17
ANIMATION:15 - SON:17
DIFFICULTE:17 - TAILLE: 14 Mo
VERDICT : 91%





23 / 09 / 84 : Giscard est élu député du Puy-de-Dôme. Gaffe, il revient, et il n'est pas content!

UTOPIA DATA DISK

EDITEUR: GREMLIN
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N°19
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC

Avec ces nouveaux mondes, Gremlins relance l'intérêt pour l'utopie.

Utopia, jeu intéressant s'il en est, commençait à arriver en bout de course. Heureusement, voici un disque de données qui va relancer l'intérêt. Intitulé les "Nouveaux Mondes", ce disque propose une dizaine de scénarii pour le jeu. Euh... en fait, c'est précisément 10 mondes que voilà. Du coup, on se retrouve avec dix nouvelles races d'aliens et, comme ces gens-là ont eux aussi évolué, avec dix chances de plus de rencontrer des armées équipées d'engins de morts bizarres mais nouveaux. Le graphisme, un peu amélioré, ne constitue pas l'intérêt principal de la chose. En fait, c'est surtout la stratégie qui a subi une refonte, aussi trouverez-vous des adversaires très agressifs. En ce qui concerne l'espionnage, vous pourrez vous attendre à apprendre des nouvelles absolument ébouriffantes. Hélas, le son est toujours aussi indigent. Bref, voilà qui relance le jeu sans pour autant le modifier fondamentalement.

GRAPHISME : 14 - ANIMATION : 13
DIFFICULTE : 15 - SON : -
VERDICT : 77%



UTOPIA

EDITEUR : GREMLIN
TESTE PAR CALOR SUR PC
DEJA TESTE DANS JOY N° 19
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, PC

Enfin, un digne successeur de Sim City sur PC

Vous avez pour lourde tâche de créer une colonie futuriste, fiable et protégée, sur une planète qui, loin d'être déserte, est déjà peuplée par des extra–terrestres.

Vos talents de bâtisseur sont mesurés par le taux de la qualité de vie de vos colons, le but étant d'atteindre un taux de 80, voire 90%. Mais voilà, ce taux est influencé par un million de facteurs. Vous devez donc contrôler TOUS les aspects : économique (commerce et industrie), humain (recrutement des techniciens), technologique (recherches civiles ou militaires), militaire (espionnage, puissance offensive et défensive), bref TOUT ! Heureusement, six conseillers vous aideront dans votre tâche, statistiques à l'appui.

La nouveauté par rapport, par exemple à SimTruc, est l'aspect Défense d'Utopia (ne faites pas semblant de ne pas avoir lu qu'il y avait des extra–terrestres...). Vous pouvez envoyer des espions pour repérer l'ennemi (c'est un postulat : "tout ce qui n'est pas nous, est l'ennemi", postulat qui a, par ailleurs, engendré pas mal de génocides...), mettre en place lances–missiles et autres tourelles lazer, construire tanks et vaisseaux spatiaux de combats...

Vous pouvez exercer vos dons de gestionnaire et de chef militaire sur dix mondes plus hostiles les uns que les autres, ayant chacun leurs propres graphismes et sprites. Et si cela ne vous suffit, pas sachez qu'un data–disk sort actuellement sur Amiga/ST et donc bientôt sur nos PC chéris.

GRAPHISME : 16 - ANIMATION : 14
SON : 12 - DIFFICULTE : 17
VERDICT : 85 %

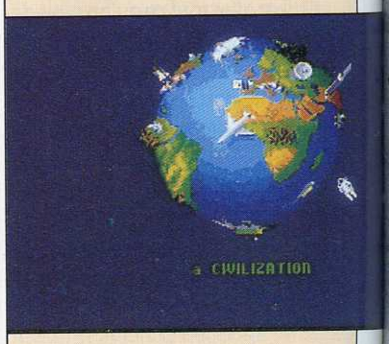


CIVILIZATION

EDITEUR:MICROPROSE
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N°22
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC

Après la simulation d'avions, Microprose nous entraîne dans la simulation de mondes.

Logiciel historique s'il en est, Civilization propose au joueur de présider au destin d'un monde. Après avoir choisi de jouer sur une planète Terre tout ce qu'il y a de plus banale ou bien de laisser le choix à la machine de générer un nouveau monde, vous devez commencer à établir votre peuple. Conçu par Sid Meier, à qui l'on doit déjà le célébrissime Railroad Tycoon, Civilization propose au joueur de continuer à pousser la roue du temps, c'est-à-dire de faire progresser sa civilisation. Ainsi, il faut découvrir sans cesse de nouveaux territoires, aider la technologie à se développer afin de disposer d'armes performantes et surtout, progresser dans divers domaines qui permettent de différencier l'homme du caillou: culture, arts, etc. Lorsque le jeu commence, plusieurs autres "embryons de civilisation" démarrent en même temps



et, très vite, on doit résister à des invasions, se battre ou pactiser avec l'ennemi. Graphiquement, c'est assez beau mais l'interface, plus pratique que Tycoon, utilise cependant encore trop le mélange touches plus souris. Le son, sans intérêt, ne retranche ni n'ajoute rien au plaisir du jeu.

Arriverez-vous à être la civilisation la plus côtée au top 7 des merveilles du monde (les jardins suspendus de Babylone, la porte d'Ishtar, etc.) ?

GRAPHISME:14 - ANIMATION:-
SON:12 - DIFFICULTE:17
VERDICT : 78%


UNE FORCE DESTRUCTRICE MENACE LA TERRE. IL FAUT SAUVER LA CIVILISATION !
Il y a quelques millions d'années, Atlantis plongea dans les profondeurs de l'Océan. Avec la ville, s'enfouirent également les secrets des forces les plus destructrices de la Terre. Mais les Nazis ont découvert ce royaume perdu et bientôt ils auront en leur possession une bombe qui pourrait mettre fin à la deuxième guerre mondiale en 15 minutes. A moins qu'Indiana Jones ne se mêle de cette affaire...
U12
3615 UBI
Bientôt disponible sur Amstrad, Atari ST, Amiga et PC.
INDIANA JONES™ and the FATE of ATLANTIS
LucasArts™
Lucasfilm™ Games
Distribué par
UBI SOFT 8/10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Disponible dans les fnac et vos meilleurs points de vente.
Un jeu d'arcade vraiment génial.
Indiana Jones is a registered trademark of Lucasfilm Limited. Lucasfilm Games is a trademark of LucasArts Entertainment Company. Indiana Jones and the Fate of Atlantis ©1992 LucasArts Entertainment Company.

STEG THE SLUG

EDITEUR: CODEMASTERS
TESTÉ SUR AMIGA PAR SEB.



Les jeux sur ordinateurs, tout comme les livres ou les films, permettent de s'évader, de rêver; le spectateur, qui est aussi un peu acteur dans le monde du jeu video, peut alors se prendre pour des personnages qui n'ont rien à voir avec sa personnalité. Ah, mon Dieu, les délices de Rocky IV où l'on s'imagine les gants aux poings et les bras gros et musclés. Un petit James Bond, et hop on devient le séducteur infernal qui a les plus belles femmes du monde à ses pieds. Oui, c'est vraiment bon de se prendre pour le héros du film que l'on regarde, du livre qu'on lit, du jeu auquel on joue.

Dans Steg the Slug le héros est une limace. Dans Steg the Slug vous êtes le héros, et vous bavez de partout, c'est l'horreur, tout le monde en a ras-le-bol de passer derrière vous avec la serpillère, c'est peut-être pour ça que vous êtes puni, obligé de traverser des tableaux diaboliques bourrés de pièges.

En plus d'être une limace vous voilà père de famille, et vos enfants hurlent de faim dans leur nid. Vous devez donc récupérer des chenilles pour les nourrir, comme vous n'avez pas de bras, le seul moyen que vous avez trouvé consiste à souffler des bulles de bave, à enfermer les chenilles qui s'envolent alors, et à vous débrouiller pour qu'elles retombent dans le nid de vos mômes.

Le joueur dirige donc Steg, souffle en appuyant sur feu, récupère des options, et court sur les murs pour souffler encore et diriger les bulles vers ses enfants. Des tas de pièges sont là pour vous mener la vie dure, des systèmes de soufflerie qui dévient les bulles, des pics, des ennemis qui cassent tout.

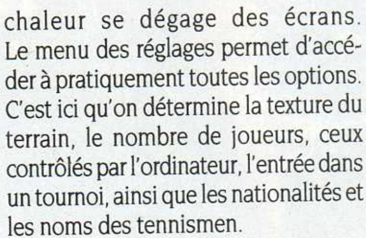
Les jeux Codemasters ne sont jamais renversants, mais souvent ils sont tout de même amusants. Steg the Slug est énervant et n'a rien de passionnant. les graphismes ne sont pas terribles, le jeu peu maniable, difficile et extrêmement répétitif. Le soft idéal pour piquer des crises de nerfs.

GRAPHISMES: 8 ANIMATION: 10
MANIABILITE: 10 SON: 10
GLOBAL: 40%

TENNIS CUP II

EDITEUR: LORICIEL
TESTÉ SUR AMIGA PAR SEB.
DÉJÀ TESTÉ SUR PC DANS JOYSTICK N°23

La version PC de Tennis Cup II est sortie en début d'année, et c'est seulement maintenant que les autres versions arrivent, à commencer par la version Amiga. Beaucoup d'expériences ont été tentées en matière de simulation sportive, notamment de simulations de tennis. Dernièrement, on a même eu droit à des matchs entièrement en 3D.



Au début du jeu, votre sportif se tient dans un hall qui mène aux diverses options du jeu. Cette façon d'aborder le menu est tout à fait originale et réussie; au lieu de déplacer un curseur et de cliquer sur l'icône Entrainement, par exemple, on déplace le personnage qui se rend de lui-même sur le terrain d'entrainement. Tout de suite, on se rend compte que les graphismes de Tennis Cup II sont superbes. Très colorés, fins et réalistes, les lumières jouent avec les ombres et une certaine chaleur se dégage des écrans. Le menu des réglages permet d'accéder à pratiquement toutes les options. C'est ici qu'on détermine la texture du terrain, le nombre de joueurs, ceux contrôlés par l'ordinateur, l'entrée dans un tournoi, ainsi que les nationalités et les noms des tennismen.

Les joueurs dans Tennis Cup II exécutent de nouveaux coups, ils peuvent par exemple plonger pour rattraper une balle éloignée, ce qui donne des coups assez spectaculaires. Autre nouveauté, la possibilité de jouer avec un écran divisé en deux, ou non, tout cela étant réglable à partir de ce fameux écran de menu.

Les graphismes de très bonne qualité ne suffisent pas pour transformer Tennis Cup II en excellent logiciel. Les animations sont trop lentes, les scrollings latéraux qui font apparaître les côtés du terrain sont très loin d'être fluides, et les joueurs ne réagissent pas au quart de tour.

GRAPHISMES: 17 ANIMATION: 15
MANIABILITE: 13 SON: 15
GLOBAL : 76%

TOYOTA CELICA GT RALLY

EDITEUR: GREMLIN
TESTÉ SUR PC PAR SEB.
DÉJÀ TESTÉ SUR ST DANS JOYSTICK N°11

Dans Toyota Celica GT Rally, vous allez participer à une compétition qui vous mènera de Grande-Bretagne au Mexique puis en Finlande. Dans chacune d'entre elles, vous devrez participer à 10 courses sur des routes différentes et avec des conditions météo changeantes. A l'aide du clavier ou d'un joystick, vous dirigerez votre véhicule sur la gauche, sur la droite, en avant pour accélérer et en arrière pour ralentir. Normal. La boite de vitesse peut être automatique ou non, vous le décidez avant le départ.

Bon. L'originalité de cette course de voitures réside dans le fait qu'il y a un co-pilote dans le véhicule. Il vous prévient quelques mètres avant quand il va y avoir un virage, en précisant l'intensité du virage.

Les décors sont composés d'éléments en 3D et d'autres en bitmap, comme les arbres, les buissons... Très colorés, ces décors ne sont pas réalistes mais agréables. Sachant que le temps est votre seul adversaire, c'est très dur. Vous ne rencontrez jamais d'autres véhicules, chaque concurrent pilote seul dans son coin. A la fin de la course, les différents temps sont affichés.

Quatre joueurs peuvent s'affronter dans la même compétition, mais cette option n'a pas beaucoup d'intérêt.

Toyota Celica est plutôt bien réalisé, l'ensemble bouge bien, mais le principe du jeu est ennuyeux, même les chutes de neiges ou de pluies n'arriveront pas à vous divertir suffisamment.

GRAPHISMES: 13 ANIMATION: 14
MANIABILITE: 14 SON: 15
GLOBAL : 67%





Ultima Underworld



D'innombrables dynasties ludiques ont perdu de leur superbe au cours des années. Nombreuses sont celles qui ont sombré dans un oubli irréversible du fait d'un manque d'originalité historique ou bien qui n'ont su s'adapter à l'évolution technologique de la micro ludique. La saga des Ultima n'est pas de celles-là, preuve en est cette version, qui, par ses qualités, surpasse de loin la célèbre série.

Plus question d'équipes, vous dirigez en tout et pour tout un seul et même personnage. Et comme tout bon RPG qui se respecte, vous attribuez les aptitudes physiques et les caractéristiques à votre personnage. A vous d'explorer les 8 niveaux de ce labyrinthe à faire pleurer le plus chevronné des spéléologues.
On vous aura prévenu.

- L'Histoire -

Jadis, dans le Monde de Britannia, lors du quatrième âge, un étranger venu d'un autre monde, autrement dit votre humble personne, à la demande du Roi de Britannia réalisa le test des 8 vertus et devint l'Avatar.

Bien plus tard, sur l'île de l'Avatar, au sud-est de Britannia, Sir Cabirus projeta de coloniser les Abysses Ténébreuses que renfermait le donjon principal de l'île. Après ces efforts de construction, il fut terrassé par une mort, que l'on dit naturelle. Peu de temps après son décès, les Abysses en parties colonisées furent envahies par le mal, et toutes les races mythiques s'y installèrent, transformant la place en une véritable antre démoniaque et guerrière.

Puis une véritable guerre civile éclata entre les différentes ethnies, dont le but avoué fut de se venger du Baron Almric, envoyé de Cabirus.

Le baron Almric, en dernier recours, fut contraint de faire appel aux mages afin de sceller à jamais les portes de cet enfer. Ils devaient tous rester enfermés dans l'obscurité à jamais, mais les mages avaient, eux, le pouvoir d'aller et venir à leur guise. Au vu des trésors magiques qu'offraient les Abysses, ils y établirent demeure. Les deux derniers mages ayant survécu erraient Tyball et Garamon. Leur puissance leur permit de vivre dans les derniers niveaux. Leurs études portèrent sur le pouvoir de se déplacer à travers les frontières des mondes. Lorsqu'ils percèrent le secret des frontières de dimensions, une erreur de manipulation fit apparaître le plus terrible des monstres . Il profita de cette erreur des mages et de leur pouvoir pour investir Britannia. Les mages, conscients de leur faute, purent le contrer, mais réalisant qu'ils ne pouvaient le renvoyer dans son monde maléfique entamèrent de nouvelles recherches.

Le monstre, de plus en plus puissant, s'en prit au monde de Britannia. Tyball et Garamon établirent un plan selon lequel ils devaient construire une prison appelée la chambre des vertus, et attirer le monstre pour le garder à jamais emprisonné. mais Garamon périt, et Tyball envoûté par le Mal enleva la fille vertueuse du Baron.

Le but de votre aventure : retrouver les 8 talismans, détruire Tyball et renvoyer le monstre dans sa dimension.

- Les Conseils -

Le fait de vous proposer fièrement une soluce détaillée de chaque niveau de ce superbe soft, sans y ajouter quelques lignes à propos de conseils de jeu aussi minimes soient-ils, équivaudrait à faire une tarte tatin sans crème fraiche.

Tout d'abord, tous les personnages que vous allez rencontrer, notamment sont qui sont référencés sur les légendes de cartes, vous donneront des indices, et mieux, vous indiqueront peut-être l'emplacement de quelques-uns des talismans de Cabirus. Ils pourront aussi vous proposer une quête qui n'entravera pas la vôtre, mais la complètera. Essayez toujours, même si votre interlocuteur vous fait face avec une mine on ne peut plus patibulaire, d'entamer une conversation plutôt qu'une bagarre. Des deals avantageux peuvent ainsi vous être offerts. Une fois les informations glanées, libre à vous de le combattre, dans la mesure où il n'attend pas de vous une action à venir.

Tous les recoins sur les cartes jointes sont à explorer. Vous devez fouiner dans tous les couloirs, regarder souvent sur le sol. Au bout de quelques minutes d'exploration dans ces abysses, vous comprendrez que nous n'avons pas pu vous indiquer l'emplacement de chaque torche, de chaque bouteille d'eau ou bien de chaque arme. Nous avons donc référencé tout ce qu'il y a de plus important, mais libre à vous d'aborder cette aventure d'une autre manière. Même en consultant ces notes en vous excitant devant votre écran, il vous restera de nombreux chemins pleins de bonnes et mauvaises surprises.

De nombreux ennemis, tels les araignées ou bien les vers sont particulièrement dangeureux par leur poison, même si ils sont peu résistants à votre fougue chevaleresque.

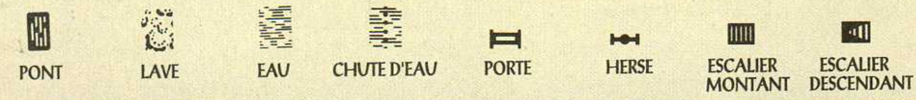
Si vous n'avez pas encore les runes nécessaires à déclencher votre pouvoir anti-poison, il faut, avant de vous reposer, que votre fiole de vie, verte pour l'occasion, soit pleine de la moitié de son contenu initial au minimum. Sinon, vous irez rejoindre illico les ossements qui croupissent déja dans l'obscurité puante du donjon.

Au cas où votre niveau de vie se trouverait au plus bas, soit en dessous de la moitié, je souhaite vivement que vous ayez pensé à sauvegarder bien avant. Ceci dit, ne sauvegardez jamais lorsque vous êtes empoisonné...

On le sait tous, parcourir en courant tous ces couloirs fatigue son homme. C'est pour cela que vous trouverez, pratiquement dès le départ, un sac de couchage que vous ne devrez jamais jeter...Pour que votre repos soit le plus efficace possible, mangez un bout et buvez avant de vous endormir.

Je vous souhaite vivement de prendre autant de plaisir à jouer que j'en ai eu à vous concocter les pages qui suivent.

- Légendes -



Ultima Underworld



Tyball fait son apparition dans la chambre de la vertueuse Arial et l'enleve.



Les gardes informent le Baron Almric de la disparition de sa fille.

Le Baron décide de prendre les choses en main. C'est à vous de jouer.



LEVEL 1

A ce premier niveau du donjon, une guerre subsiste entre les Goblins gris et les verts. Vernix et Ketchaval, les souverains des 2 races s'en veulent à mort.
Au milieu de cette guerre tribale, quelques humains tentent de survivre. Essayez de ménager au mieux les susceptibilités...
Une fois la porte franchie, on est tout de suite dans l'ambiance. Il va falloir faire preuve, plus que jamais, de perspicacité, d'anticipation, d'intelligence et de dextérité. A votre droite, un sac vous fournira de la nourriture, votre premiere arme, ainsi qu'une torche.
Continuez au bout et allez à gauche, jusqu'au point 23 sur la carte.
Là, prenez les premières runes, essentielles à la composition de vos sorts magiques.
Au point 21, un sac à dos posé négligemment à terre qui contient maints trésors tels que d'autres runes, armes, bouffe à gogo et surtout une clé rouge.
Ouvrez la porte à droite. Vous entrez dans une chambre triangulaire aux murs rouges. Tuez le rat géant. Prenez les cuissardes et la nourriture.
Ressortez de cette pièce malodorante et allez à l'autre porte que vous ouvrez avec la clé rouge.
Vous arrivez dans un long couloir de briques rouges. Vous allez rencontrer Bragit. Un conseil, entamez la conversation sur un ton obséquieux et ne cherchez pas à castagner.

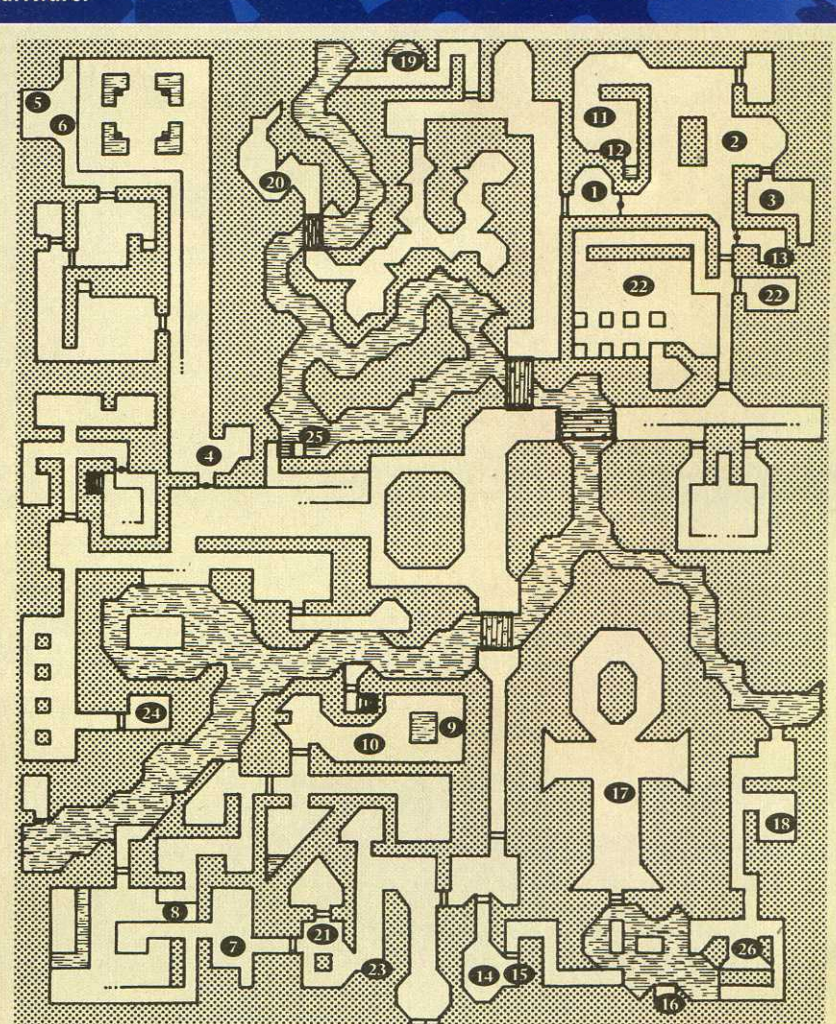


C'est ici, dans ce coin lugubre, entre 2 portes que vous trouvez le sac à dos et de nombreux items.



Le chemin qui vous mene au sac à dos. Pour le trouver dès l'entrée, aller à gauche dès que possible.

Revenez pres du départ et actionnez le mécanisme sur la porte.



1: Eb (sentinelle Goblin Gris)
2: Retichall (reine des Goblins Gris)
3: Ketchaval (roi des Goblins Gris)
4: Drog (sentinelle Goblin Vert)
5: Vernix (roi des Goblins Verts)
6: Lanugo (garde personnel du roi Vernix)
7: Bragit (sans caste)
8: Gouffre
9: Hagbard (chef des sans caste)
10: Gulik (sans caste)
11: Jaacar (Goblin Gris)
12: Toilettes
13: Prison des Goblins Gris
14: Arbrisseau d'argent
15: Porte secrète menant au sanctuaire
16: Levier
17: Sanctuaire
18: Globe
19: Fontaine de jouvence
20: Navrey Night-Eyes (araignée)
21: Butin
22: Estrades et cadrans
23: Runes
24: Parchemin de sort
25: Runes
26: Clé

Vous trouverez aussi un sac de couchage et une bougie.
Pour lui, comme pour les autres, toute personne étant à l'intérieur des Abysses est accusée à raison d'un crime. ce grand bavard vous racontera aussi, comment il àaété emprisonné par les Goblins gris et comment il est sorti de la prison en utilisant un long bâton pour actionner le mécanisme de l'autre côté de la grille, ce qui vous sera utile dans votre aventure. Même si tous les personnages que vous allez rencontrer, tel Bragit vous semblent sympathiques et coopératifs, vous pouvez les combattre et prendre leurs biens. Bien sûr, après avoir glané les infos que vous recherchiez...





La porte est ornée des banieres du sigle de Cabirus, signe de reconnaissance que vous ne cesserez de rencontrer dans les Abysses.

Que vous ayez des remords pour les humains, je le conçois aisément, mais n'hésitez pas pour les autres : vous récupérerez ainsi nourriture, armes, joyaux, pièces d'or et autres, fort utiles en ce bas monde.
Une fois votre décision prise, depuis l'emplacement où vous avez parlé avec Bragit, allez à gauche et vous trouverez une petite rampe à monter. Dans la pièce où ce chemin vous conduit, vous trouverez une épée. Jetez votre couteau suisse et prenez la! Suivez le long couloir à votre gauche pour arriver dans une pièce de briques grises.
Dans une pièce rectangulaire, communiquant avec la rivière souterraine, il y a un banc et 2 fioles. Munissez-vous de ces fioles à défaut d'autre chose, mais n'hésitez pas à les sacrifier si vous pesez trop lourd.
Allez au point 10. Vous rencontrerez Gulik qui n'acceptera de tailler une bavette que lorsque vous aurez parlé à Hagbard le chef de son clan. Celui-ci se trouve dans la pièce voisine, aux dalles de marbre noir et or.



De nombreux humains vivent ici. Ne leur volez pas leur bien sous peine d'etre envoyé Ad Patres.

Revenez au départ et prenez la première porte de droite, celle qui s'ouvre avec le mécanisme sur le mur. A l'intérieur de la grande pièce, prenez la porte au sud et récupérez l'arbre d'argent ce qui vous donnera une graine du même métal. Si vous plantez cette graine quelque part, cela vous donnera un continu-sauvegarde supplémentaire. Si vous mourez, vous reviendrez à l'endroit où vous avez planté cette graine, en conservant votre équipement.



Au point 15 dans cette pièce, il y a un passage secret. Un long couloir vous emmène vers un précipice. Il va falloir faire preuve d'habileté.
Sautez sur la plateforme en face, puis sur celle de droite, et sur le perron suspendu en haut à droite, ce qui devrait vous demander pas mal d'entraînement. Actionnez le bouton, revenez sur la plateforme précédente et sautez vers le nord. Vous êtes au point 26. Prenez la clé . Allez jusqu'au point 18.

Ultima Underworld

Regardez la boule de cristal. Revenez aux plateformes, sautez sur celle qui est en face, encore en face, puis sautez sur le perron pour atteindre la porte maintenant ouverte (grâce à l'interrupteur actionné). Ce chemin vous mène en salle 17.
Vous êtes au sanctuaire. Vous devez prononcer la prière devant la croix. Ces prières sont "OM CAH", " MU AHM", et "SUMM RA" visibles sur 3 plaques dans cette pièce sacrée.
Maintenant ressortez et il va falloir se la jouer acrobate une fois de plus pour ressortir par les plateformes, deux fois en face, une fois à gauche.
Dirigez-vous vers la salle à l'arbre d'argent, soit le point 14, puis revenez dans la grande pièce voisine. Cette fois, ouvrez la porte vers le nord et combattez le goblin vert.



Le fameux Bragit. il saura vous fournir de nombreux renseignements pour commencer le plus efficacement possible votre quete.

Allez à la salle, au N.O. Tuez le squelette pour prendre son casque maintenant au point 22.
Dans cette petite salle vous avez quatre leviers, en partant de celui qui est le plus à gauche, positionnez les ainsi : Midi, 3 heures, 6 heures et 9 heures. Ensuite, descendez dans la grande salle des plateformes. Sautez sur celles-ci pour aller au perron qui est direction sud.



Le campement des hommes de main du baron qui vivent au premier niveau. Aucun d'eux n'oserait s'y aventurer, mais vous, vous allez devoir y aller.

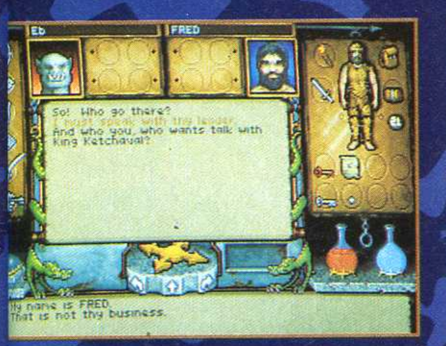
Vous y trouverez la tombe de Korianous, ainsi qu'une boite renfermant des équipements.
Rejoignez le point 1. Passez cette porte aux ornements de Cabirus, et vous rencontrerez Eb le goblin gris. Parlez-lui 2 fois et demandez-lui d'ouvrir le portail d'acier.
Dirigez-vous vers le point 2 pour parler à la séduisante Reine Retichal, en lui deman-dant un rendez-vous avec son époux.
Entrez dans la porte au Point 3 et entamez une discus-sion obséquieuse avec sa Majesté, il ne faut



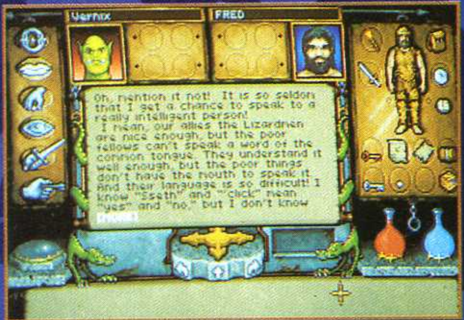
Le passage secret de la salle de l'Arbre d'Argent.



Ultima Underworld



Eb protege le passage qui vous mene à l'antre de la race des Goblins gris. Il suffit de lui parler 2 fois pour qu'il ouvre la porte. Et ainsi pouvoir causer avec le Roi Ketchaval.



Vernix est l'ennemi de toujours de Ketchaval, un peu comme Dorothée et Chantal Goya. Ne lui dites surtout pas que vous buissenessez avec les goblins gris.



Un peu crispant pour les nerfs, le fait de sauter de plateformes en plateformes, mais il va falloir s'entrainer. Cela vous mene à la tombe de Korianous.



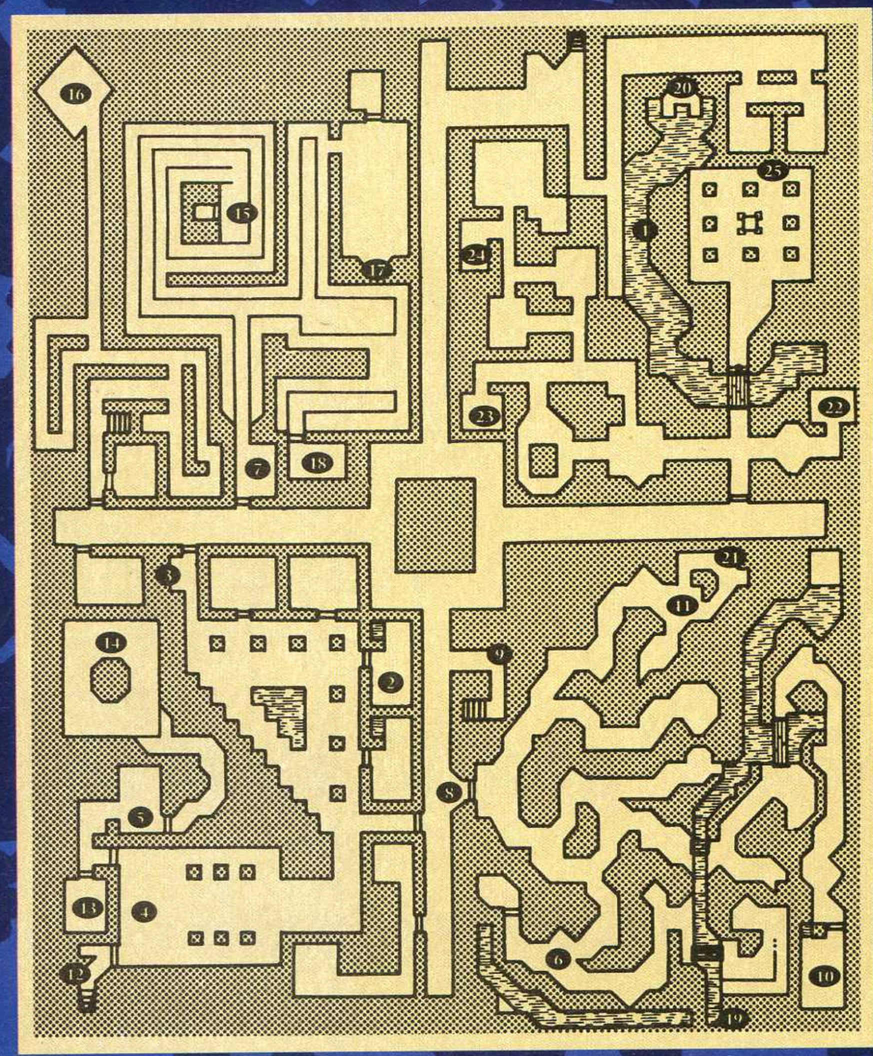
Qu'il repose en paix.



Cet escalier vous mene au level 2.



pas contrarier ces p'tites bêtes. Dites lui que vous ne connaissez pas Vernix et que vous n'avez pas souvenir d'avoir parlé avec lui.
Quittez le monde des Goblins gris pour aller au point 19 et ravitaillez-vous à la fontaine. Prenez le chemin en direction du point 25 et munissez- vous des runes. Dirigez-vous au point 4. Parlez au goblin vert à travers la grille. Il vous laissera passer. Ensuite, allez voir Laguno, puis le roi Vernix. une fois ceci fait, comme vous prenez un peu trop les Abysses pour un salon de thé, pointez- vous rapidos au point 24.
Revenez au nord, prenez l'escalier qui vous emmène au level 2.



LEVEL 2

A cet endroit du donjon, vous trouverez de nombreux humains comme les hommes des montagnes qui résident dans la partie sud-ouest, les mines étant dans la partie sud-est.
Allez prier au Sanctuaire qui est au point 16. Revenez au bas de l'escalier et tracez au sud au point 3. Parlez à Brawclan et ne jouez pas de votre épée, ils sont au moins cinquante là-dedans. Il vous ouvrira la grille. Allez parler à Corby puis à Mondor son voisin. Ils vous expliqueront qu'un monstre contrôle les mines et que Shak peut vous aider à le terrasser.

1: Evacuation des toilettes du niveau 1
2: Corby
3: Brawnclan (garde homme des montagnes)
4: Goldthirst (roi des hommes des montagnes)
5: Steeltoe (gardin du trésor de Goldthirst)
6: Hewstone (mineur homme des montagnes)
7: Ironwit (mécanicien homme des montagnes)
8: Entrée de la mine
9: Clé et araignée
10: Shak (forgeron homme des montagnes)
11: Gazer
12: Porte qui mène au niveau 3
13: Flute
14: Trésor de Goldthirst
15: Potion de lévitation de Ironwit
16: Sanctuaire
17: Clé menant à la potion et plan
18: Plans d'Ironwit et runes
19: Coule jusqu'au niveau 3
20: Fontaine de jouvence
21: Runes
22 à 24: Parchemin Mantra
25: Butin

Ultima Underworld



LES COULOIRS SONT PLUTOT ÉTROITS. JE NE VOUS FERAI PAS L'INSULTE DE VOUS DEMANDER SI VOUS AVEZ FAIT UN RÉGIME POUR VOUS BALLADER AU LEVEL 2, CE SERAIT DE TROP MAUVAIS GOUT.

Allez maintenant parler au Roi Goldthirst, et faites-lui un présent. Parlez-lui sur un ton amical et cessez les courbettes, vous n'êtes plus avec les bestioles grises et vertes. Après lui avoir fait un joli cadeau, il vous donnera un mot de passe DECO MONORO et vous aurez accès à la salle du trésor. Celle-ci se trouve au point 14, mais nous vous déconseillons vivement d'y aller pour l'instant. Il vous faudra le pouvoir de vol. Si vous êtes bassement matérialiste, vous pourrez vous y rendre lorsque vous aurez le pouvoir du vol. N'oubliez pas le mot de passe confié par son altesse.

Allez causer du beau temps avec Ironswit, puis allez au point 17. Prenez la clé, en prenant garde de ne point poser vos pieds n'importe où : suivez le chemin couleur or sur le sol. Allez prendre la potion pour voler au point 15. Ne conservez pas la rouge, c'est la verte qui est la bonne. Dirigez-vous vers le point 18, et lorsque vous êtes près du vide vers le sud et que vous apercevez faiblement l'autre plateforme en face, buvez la potion. Les ailes vous pousseront et vous n'aurez plus qu'à rejoindre les hauteurs. Allez jusqu'à la porte, entrez dans la pièce, prenez les blueprints. Je vous sens déjà tout fébrile de les ramener à Ironswit. Eh bien non ! ce ne sont pas les siens.

VOUS DEVREZ RECUEILLIR DES INFOS AUPRES DES CHEVALIERS ET DES MINEURS DE CE NIVEAU.

IL FAUDRA PARFOIS FAIRE TREMPETTE DANS CETTE PARTIE DES ABYSSES, NOTAMMENT POUR ALLER AU POINT 20.

On ne se décourage pas pour autant et armé de son courage et de son opinel, on va au point 9 pour latter l'araignée, ce qui ne devrait plus vous poser de problèmes. Ensuite prenez la clé.

Hewstone veut aussi vous parler, alors sachez faire preuve d'altruisme.

Ca commence à être coton pour se repérer dans les mines. Une fois que vous avez trouvé Shak, faites des échanges d'images contre des bonbons, de billes contre des carambars et à l'occasion, munissez-vous d'une armure plus puissante.



LE ROI GOLDTHIRST VOUS FOURNIRA UN MOT DE PASSE POUR ACCÉDER À LA SALLE DES TRÉSORS.



ATTENTION AU POISON.



LES MINES SONT INFRANCHISSABLES SI VOUS N'AVEZ PAS PRIS UN MARTEAU AUPARAVANT DE FAÇON À CASSER LES ROCHERS.

Direction le point 11, où il faudra terrasser le ridicule boss, le Gazer, qui ne devrait pas faire un pli. On se demande mal comment les mineurs et les loyaux sujets du Roi peuvent être à ce point terrorisés, mais bon, c'est vous le héros.

Récupérez les runes au point 21, puis allez aux 22, 23, et 24 et 25 pour vous remplir les fouilles.

Matez un coup dans la boule de cristal.

Soufflez un peu, puis à toutes jambes, allez au 13, vous pouvez maintenant ouvrir la porte. Rendez-vous au point 12, pour trouver l'escalier qui vous emmè-nera au niveau 3.

LEVEL 3

Depuis le départ, soit, par logique, l'endroit par lequel vous êtes arrivé par le level 2, vous pouvez accéder directement au point 19 et revenir au point 1. Bon, une fois au point 1, actionnez les interrupteurs ou boutons ou commandes à gauche de la porte dans le sens suivant : gauche, droite et centre. La porte s'ouvre et on suit son p'tit bonhomme de chemin. Ce niveau est infesté de bandits, combattez-les pour vous faire de l'expérience, de toute façon, ils ne vous apprendront rien.

Pas de pitié ! Continuez vers le nord en passant le pont de bois . Quand vous arrivez dans la salle des 3 portes, ouvrez celle qui est au nord. Allez voir le prisonnier muet au point 3 et ne contrariez pas son geôlier homme lézard.

VOUS ETES AU NIVEAU 3. POUR OUVRIR LA PORTE APPUYEZ À GAUCHE, DROITE ET AU CENTRE.

Le prisonnier vous demandera de le faire sortir. Il va vous apprendre le langage de Sseetharee et ses congénères. Voici les mots avant même d'avoir eu à interroger l'homme dans la cage.

Sseth : oui
Click : non
Bica : bonjour
Tosa : troc
Urgo : nom du prisonnier
Zekkha : nourriture.

Avec ça, vous devriez pouvoir procéder à un échange avec, en prime, la libération du prisonnier. Sseetharee veut à manger, en goinfre qu'il est, alors ne lésinez pas sur les moyens pour le faire craquer.

Allez prendre les runes au point 15. Allez ensuite au point 4 parler à Zak et proposez lui un échange. Il vous donnera une énorme BOUGIE BLANCHE qui est un des talismans.

Ultima Underworld

1: Plaque
2: Sseetharee (geôlier homme-lézard)
3: Prison homme-lézard
4: Zak (chevalier)
5: Ishtass (homme-lézard)
6: Ossements d'Ossika
7: Levier
8: Bassin
9: Lame de Caliburn
10: Sanctuaire et fontaine de jouvence
11: Coupe des Merveilles
12: Clé
13: Clé du Courage
14: Sanctuaire
15: Butin
16: Butin
17: Parchemin de sort d'Iss'leek
18: Rune
19: Butin
20: Plaque Mantra

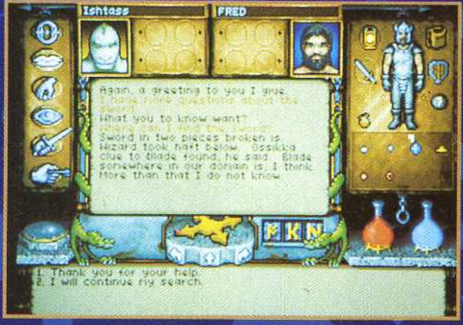


Cet endroit est peuplé d'hommes lézards, trop nombreux pour etre combattus.



L'un deux, si vous le corrompez avec des cuisses de poulet cuites au barbecue vous ouvrira la porte du cachot de Murgo au point 3.

De là, allez voir Ishtass, celui-ci, de la race des hommes lézards gris parle notre langage. Un peu de civilisation, que diable !
Il est prêt à vous venir en aide, mais vous devez, avant, retrouver son roi, Ossika le leader du peuple Thepa, perdu jadis dans ce niveau des abysses.



Ishtass est un peu plus civilisé que les autres : il parle notre langue et s'inquiete pour le devenir de son Roi, Ossika.





En route pour le point 6 en faisant trempette.
Voici donc ce qu'il reste du Roi Ossika, prenez tout et ramenez tout cela à Ishtass. Il vous fournira maints indices pour trouver l'épée de Cabirus.
Mais avant cela, allez au point F, prendre le livre et le parchemin, puis au point D, vous trouverez une superbe armure et un casque.
Maintenant, il faut trouver le morceau de lame de l'épée brisée de cabirus. Allez au point 7, sur la rampe. des pierres du mur sont recouvertes de lierre.
Regardez de nombreuses fois le mur pour enlever le lierre, puis un nouveau mur apparaîtra, puis un second, et vous pourrez enfin ouvrir le passage.
Abaissez le levier. La disposition du point 8 sur la carte sera totalement modifiée et il vous faudra sauter dans le gouffre créé par ce changement pour trouver le chemin qui vous emmène au point 9.
Là, un fantôme tout ce qu'il y a de plus résistant vous attend. Buvez réguliè-rement l'eau de la fontaine (point 10) pendant le combat.
Prenez ensuite le morceau de la lame de l'EPEE DE JUSTICE et sortez par les escaliers du point G.

La coupe de Merveille qui est au point 11. Vous pourrez la faire apparaitre quand une des Ghoul du niveau 5 vous aura appris l'air à jouer grace à la flute.

Ultima Underworld



Pour découvrir ce passage, il faut aller au point 7 et cliquer de nombreuses fois sur l'oeil.



Voici le sanctuaire et la fontaine de vie du point 10.



Le morceau de la lame de l'Epée de Justice.



Descente au niveau 4.





L'entrée de la confrérie des Chevaliers.

LEVEL 4



Cette partie des Abysses est peuplée par l'ordre des chevaliers de Crux Ansanta au sud-ouest et une tribu de Trolls à l'est. Les 2 ethnies peuvent vous fournir une partie des informations que vous recherchez depuis le départ.

Vous devez, en premier lieu, faire connaissance d'un des Chevaliers, et lui demander comment on peut se joindre à l'Ordre. Kyle et Linnet sont ceux qui vous donneront le plus d'indices sur ce niveau du donjon. Un de ces 2 chevaliers vous recommandera à Dorna Ironfist, le leader du Groupe. Ceci fait, allez au point 2, parler à Dorna.



Avant d'aller voir Dorna Ironfist, il faut se faire recommander par un des chevaliers de Crux Ansata.

Si vous donnez à Rawstag, le chef des Trolls, un ou plusieurs items, il vous ouvrira la salle des trésors ou vous pourrez prendre le parchemin de Lorne.

Dorna vous expliquera que la paix a disparu ici depuis que Rodrick s'est rebellé et personne n'a réussi à le battre.

Il vous posera de nombreuses questions, qui, si vous réussissez à répondre, feront de vous un aspirant chevalier.

Voici les réponses :

D'abord, ne vous vantez pas, prenez la réponse " I'm a poor child...", puis répondez 3 fois par l'affirmative.

Ensuite, acceptez de boire la potion et admettez que vous avez eu peur. Voilà, le tour est joué.

Dorna vous demandera de trouver le parchemin de Lorne, qui est dans la salle du trésor des Trolls.

Allez à la grande salle au sud-est pour rencontrer Rawstag, leur chef. Donnez-lui un rubis, il vous ouvrira la porte de la Salle 15, et vous y trouverez le parchemin en question.

Ramenez-le à Dorna Ironfist.

Passez au point 13, où fut emprisonné Oradinar, sur ordre de Sir Cabirus, et prenez les runes.

En allant vers la salle des banquets où se trouve Rodrick, passez donc dire un petit bonjour à Biden. Puis dans la grande salle 16, vous risquez de marcher sur des araignées et autres bestioles. Tuez les toutes, comblez le creux que vous avez dans l'estomac, et l'heure de la bataille sonnera.

Rodrick est particulièrement rapide et vif. Son épée est nettement plus puissante que la vôtre.

Si votre niveau d'expérience n'est pas à 9, ça risque d'être chaud.

Une fois que Rodrick ne sera plus qu'un amas de débris, n'oubliez pas de prendre son épée et la clé. Ouvrez le passage de gauche sur le mur bleu, puis allez au point 17. La combinaison des leviers sur le mur près de cette porte est Argent, Or, Or, Argent, Argent, Or.

Prenez l'assiette d'or.

Retournez à la salle des chevaliers, racontez vos exploits à Dorna qui vous donnera l'un des Talismans de Cabirus, le fanion de l'honneur.



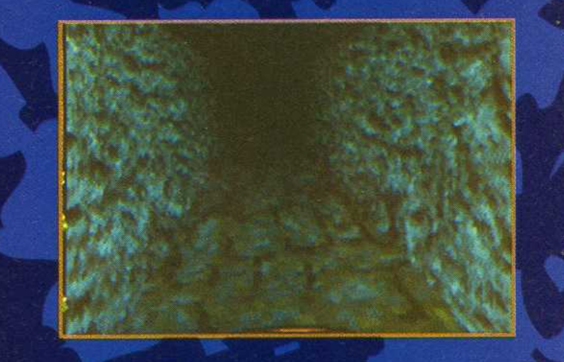
Encore un qui a péri dans ces profondeurs puantes.

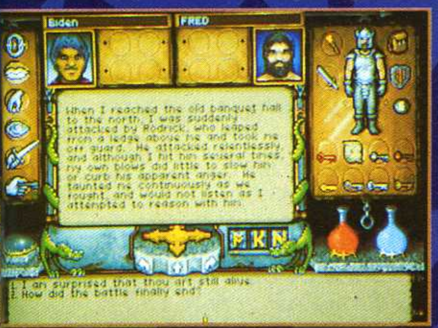


Certains parchemins vous permettent d'apprendre des sorts magiques. N'oubliez pas de les consulter.

Ultima Underworld

1: Linnet (chevalier)
2: Dorna Ironfist (chef des chevaliers)
3: Doris (chevalier)
4: Kyle (chevalier)
5: Derek dela Fuente (chevalier)
6: Trisch (chevalier)
7: Ree (chevalier)
8: Champ de batailles
9: Feznor (chevalier)
10: Biden (chevalier)
11: Sethar (Troll)
12: Lakshi (Troll)
13: Oradinar
14: Rawstag (troll)
15: Chambre au trésor Troll
16: Salle de réception de Cabirus
17: Porte secrète
18: Pierres tombales
19: Plates-formes et salle des leviers
20: Plates-formes et étagères
21: Alcove
22: Armurerie des Chevaliers
23: Sanctuaire
24: Runes
25: Runes
26: Runes
27: Butin





ENCORE DES INDICES À GLANER.

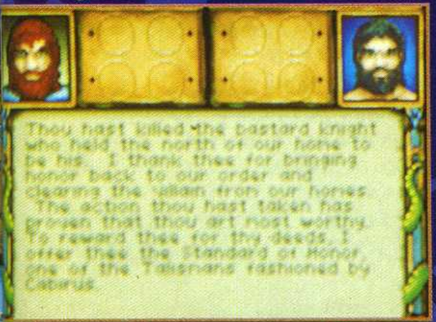
Si vous lui donnez l'assiette d'or, il vous ouvrira la porte de l'armurerie.

Il y a deux moyens d'accéder au niveau 5. Le premier consiste à vous rendre où gît Rodrick, vous y trouverez 2 portes secrètes marquées sur le plan. Ouvrez celle de droite. Vous arrivez en Salle 20. Là, ça se complique. Au milieu de la salle, un carré de 8 dalles sur 8 entouré d'eau. En haut de la rampe, vous trouverez 2 cadrans qui déterminent quelle tuile est actionnée suivant l'axe : celui de gauche concerne les dalles est-ouest et celui de droite, les dalles de l'axe nord- sud. Une fois que vous avez réglé vos cadrans en fonction de la dalle choisie, le bouton du haut permet d'accroître le niveau en hauteur de cette dalle, celui du bas fait baisser ce niveau. C'est d'une logique théorique implacable, mais au niveau de la pratique c'est nettement moins simple. Le but est donc d'atteindre le coin nord- est de la salle.

RODRICK, QUE PERSONNE PAS MEME DORNA IRONFIST N'A RÉUSSI À VAINCRE. IL EST VRAI QU'IL EST RAPIDE LE BOUGRE ! PHOTO 48 : LA PRISE DE TETE COMMENCE...

Quand vous avez disposé vos dalles en forme de L sautez dessus depuis l'endroit où se trouvent les cadrans et atteignez la porte. Un escalier vous mènera au niveau 5. Si vous voulez encore vous prendre la tête avec les plateformes, allez au point 19, sautez dans le vide et combattez les squelettes pour qu'ils vous laissent élaborer votre stratégie de plateformes.

Là, il faudra vous servir d'un bâton pour atteindre les leviers en hauteur sur les murs et créer le chemin qui vous ramènera tout simplement en salle 26 soit d'où vous venez.



VOICI DONC DORNA, LE LEADER DES CHEVALIERS DE CRUX ANSATA. IL FAUDRA, POUR LUI, TUER RODRICK, RAMENER LE PARCHEMIN DE LORNE ET L'ASSIETTE D'OR...RIEN QUE ÇA !



LA PRISE DE TETE COMMENCE...

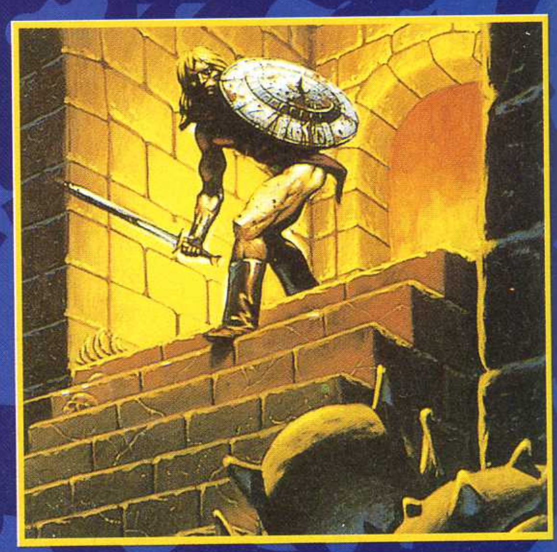


LA SALLE 19. UTILISEZ UN BATON SUR LES INTERRUPTEURS POUR METTRE EN ACTION LES PLATEFORMES.

Ultima Underworld



Voici la disposition idéale des dalles surélevées de la salle 20 pour atteindre le passage au N-E. La distortion d'image est inclue dans le prix.





Mais comme toute peine mérite salaire, vous pourrez trouver sur un perron en retrait dans les hauteurs de la salle 19, un collier d'or et un bâton de sort. Pour ne pas pénaliser ceux qui n'ont pas calculé des hauteurs de plateformes, nous avons choisi de sortir par les escaliers au nord de la salle marquée 1, celle où vit le chevalier Linet.

Position des runes de magie

A : level 4 : 17, 25, 27.
B : level 1 : 21, LEVEL 3 : 6.
C : level 4 : 24.
D : leve 3 : 18
E : level 6 : 23
F : level 6 (dr owl) : 1, 26
G : level 3 : 19, level 4 : 14, 24.
H : level 2 : 20, level 3 : 6.
I : level 1 : 21, level 4 : 24, level 5 : 14, level 8 : 2.
J : level 1 : 23, level 4 : 17, 26, level 5 : 14.
K : level 6 : 24
L : level 1 : 21.
M : level 1 : 25, level 2 : 20, level 4 : 26.
N : level 5 : 14, level 6 : 26.
O : level 1 : 23, level 3 : 15.
P : level 2 : 21, level 3 : 15.
Q : level 4 : 25.
R : level 3 : 16, level 5 : 13, level 1 : 21, level 3 : 6, level 4 : 27, level 8 : 2.
S : level 1 : 21, level 3 : 6, level 4 : 27, level 8 : 2.
T : level 5 : 13, level 8 : 2.
U : level 2 : 18.
V : level 6 : 20, 9 (gralwart), level 8 : 2.
W : level 3 : 5 (ishtass).
Y : level 1 : 25, level 2 : 21, level 3 : 19.

Voici la liste des incantations, prieres, mantras que vous pourrez prononcer aux différents sanctuaires :

FAL : Level 3, dans le livre au point 11.
HUNN : Level 2, sur le parchemin au point 22.
RA : Level 2, sur le parchemin au point 23.
SUMM RA : Level 1, sur la plaque murale au point 17.
GAR : Level 4, voir Kyle au point 4.
SOL : Level 6, sur le livre dans la bibliotheque au point 18.
UN : Level 2, sur le parchemin au point 24.
INSAHN : Level 6, Chemin de l'Avatar.
ANRA : Level 3, sur la plaque murale au point 20.
FANLO : La clé Tri-parties, Chemin de l'Avatar.
LAHN : Level 5, sur le parchemin au point 15.
KOH : Level 4, voir Cécil au point 2.
MU AHM : Level 1, sur la plaque murale au point 17.
IMU : Level 6, sur le parchemin, au point 25.
OM CAH : Level 1, sur la plaque murale au point 17.
FAHM : Level 4, voir Méredith au point 2.
AAM : Level 5, sur le parchemin au point 10.
LON : Level 2, voir Shak au point 10.
LU : Level 2, sur le parchemin au point 25.
MUL : Level 5, sur le parchemin au point 17.
ONO : Level3, sur le parchemin au point 4.
AMO : Level 4, voir Doris au point 3.
SAHF : Level 3, sur le livre au point 15.
ROMM : Level 5, sur le parchemin au point 14.
ORA : Level 3, sur la plaque murale au point 14.

Les informations contenues dans ce dossier nous ont été rapportées par Messire Fred, grand journaliste médiévalo-spéléologue. Reparti pour les niveaux suivants après nous avoir déposé ces quelques pages en nous disant : " Allez les gars j'y retourne..."

à suivre...

courrier

Bonjour, je suis avec fidélité la progression de Joystick. Si l'info sur micro se limite aux jeux, alors ce n'est plus la peine de continuer les tests. Les possesseurs de micros ont un avantage énorme sur les possesseurs de consoles: la possibilité de créer. C'est pourquoi je propose la création d'une rubrique programmation dans laquelle seront proposés des programmes simples avec des explications sur les nouvelles instructions utilisées. Le seul magazine qui a compris, c'est "Tilt", ce serait idiot de vous faire dépasser par un confrère qui a moins de talent.

Guillaume Nichols (Caen)

Chez Joy, nous sommes pas mal à programmer de temps en temps, par nécessité ou par plaisir. On pourrait donc assurer une telle rubrique, mais ça ne nous intéresse pas du tout, tout simplement parce que Joystick est un canard dédié aux jeux vidéo, et qu'il y a déjà largement de quoi faire rien qu'avec ces jeux. C'est vrai, on peut programmer sur un ordinateur, et tu aimerais bien qu'on en parle. Mais on peut aussi faire de la musique, dessiner, taper des textes, faire de la compta, et encore tout plein de trucs qui font certainement envie à d'autres lecteurs mais qui ne te brancheront pas forcément. Réciproquement, les fêlés de musique MIDI ne seront pas intéressés par tes listings de programmation. La solution, c'est de vous inviter à consulter des magazines spécialisés, il en existe plein. Nous, on continue les jeux, et c'est peut-être pour ça que tu trouves que nos confrères ont moins de talents: nous ne nous éparpillons pas, nous nous concentrons sur les jeux, avec en moyenne plus de 250 pages qui leur sont consacrées.

Honte à Mr Commodore! Honte à lui de ne plus s'intéresser à l'A500. C'est de la trahison et de la lâcheté: après avoir vendu un million d'A500 en Angleterre, voilà que Mr Commodore décide de liquider notre fidèle et extraordinaire A500. Quelle honte! Quant à vous, messieurs les éditeurs, ne nous laissez pas tomber! L'A600 est en minorité alors que l'A500 est déjà bien implanté.

Augustin Duplumier (Valenciennes)

Je bosserais chez Commodore, je te dirais qu'il ne faut pas refuser le progrès et qu'il faut savoir tourner la page, que l'A600 est plus joli et plus performant. Seulement, ici, c'est Joy, et il est vrai qu'il est un peu surprenant de remplacer une machine qui a fait ses preuves par une nouvelle qui n'apporte rien de vraiment spectaculaire et qui d'un autre côté ne supporte même pas tous les jeux destinés à son prédécesseur (à qui la faute? Que ce soit à Commodore ou aux programmeurs, on s'en moque un peu, le résultat est le même et c'est dommage). Quant aux éditeurs, ceux qui développeront pour A600 s'arrangeront forcément pour que leurs jeux tournent aussi sans problème sur A500, rassure-toi.

Quel jeu me conseillez-vous entre Legend, Space Crusade et Pacific Islands sur ST? Quelle est leur durée de vie à chacun? Est-ce que l'adaptation de Street Fighter 2 est prévue sur ST? Est-ce qu'un CD Rom est prévu sur cette machine?

Richard Renaud (Douai)

Tu vas me trouver vague, mais, franchement, c'est une question de goûts personnels, je ne sais pas ce que tu préfères par ailleurs. Cela dit, ce sont trois excellents jeux, et ils ont tous les trois une très grande durée de vie, pourvu que tu aimes ce genre de jeux, forcément. Je veux dire, si tu ne supportes pas les jeux de stratégie, laisse tomber, trouve-toi d'autres titres.
Street Fighter 2 ne sera pas adapté sur ST, non. A moins que le boss de Capcom ne tombe sur la tête ou que des gens d'Atari ne kidnappent ses enfants.
Quant au CD-Rom, il est probable qu'il en sorte un, mais sur Falcon uniquement. A vrai dire, repasse le mois prochain, nous aurons plus d'informations. Seb est en ce moment à l'Atari Messe de Düsseldorf où le Falcon est présenté officiellement, il y rencontre tous les gens importants et déniche de sacrés scoops. Sacré Seb.

On nous parle de nombreuses sorties de jeux sur CD-Rom PC, mais on ne voit pas le bout de leur joli nez. Alors pour quand cette sortie? Pourriez-vous me dire la place que prendra Strike Commander sur mon disque dur? Est-il si bien que ça? Mon PC 386-33 suffira-t-il pour installer un CD-Rom (au fait j'ai 4Mo de RAM). Pour finir, j'ai effacé mon jeu Star Trek sur mon disque dur, mais je n'arrive pas à le réinstaller, pourtant j'ai bien la place suffisante. Comment dois-je faire?

Romuald Mandrau

Pour ce qui est des jeux CD sur PC, lis notre rubrique CD-News, elle devrait te plaire. Nous ne savons pas encore la taille de Strike Commander, mais la version de démonstration que nous avons eue faisait plus de 3 Mo. La version finale, pas encore prête du tout, devrait tourner autour des 20 Mo, comme Wing Commander. Pour savoir s'il est vraiment bien, reporte-toi à la Preview que nous avons faite. On vous fera un test dès que le jeu sera vraiment fini. Un 386 supporte très bien un lecteur CD, oui, il n'y a vraiment aucun problème. Je te soupçonne même d'avoir voulu frimer avec ton beau matériel, auquel cas tu vas être servi: EH LES COPAINS, ROMUALD A UN 386-33 AVEC 4 MO DE RAM ET IL VA S'ACHETER UN LECTEUR CD-ROM. Quant à ton problème, vérifie bien que tu ne bootes pas avec de programmes trop gourmands en mémoire, il se peut que ça vienne de là. Sinon, adresse-toi à Euro-Maintenance.

Sur quels ordinateurs sont programmés les jeux pour consoles? Pourriez-vous publier les photos des versions EGA & CGA des jeux PC? J'hésite entre m'acheter EPIC et WING COMMANDER 2.

Zoulou Fighter

Quand un éditeur souhaite commercialiser des jeux pour consoles, il achète une licence auprès du constructeur (Nintendo, Sega...) qui lui fournit — et lui seul peut le faire — une machine de développement, ainsi que les programmes et la documentation technique nécessaires. Il nous est quasi impossible de publier ces photos CGA & EGA: nous essayons de vous proposer un beau magazine, mais il y a tout de même des limites, que ce soit à cause de la place qu'elles prendraient ou du temps mis à les faire, à les développer puis à les placer dans le canard. Attention, hein, ce ne sont pas des limites que nous nous imposons par principe, il faut juste que nous sortions le canard tous les mois sans trop de retard. Si ça ne tenait qu'à nous, il y aurait 4 fois plus de photos, par exemple. Entre Epic et Wing Commander 2, choisis WC2, il a un plus grand intérêt, tu y joueras plus longtemps.

Votre canard est génial mais je m'étonne d'y trouver beaucoup de fautes d'orthographe dans certains tests micro, je vise particulièrement Seb et Moulinex: ont-ils suivi des cours à l'école? Autre chose, que signifie VGA?

Florent Hoffmeyer (Suisse)

Cher Florent, j'ai le plaisir (tu peux l'imaginer) de te dire que tu as fait une faute dans le reste de ta lettre. "Apprendre", à la 1ère personne du singulier et au présent de l'indicatif, c'est "j'apprends", pas "j'apprend". Et toc. Quant à Seb et Moulinex, on peut leur trouver bien des excuses, et particulièrement la masse d'articles qu'ils ont à écrire en très peu de temps, généralement en pleine nuit, il n'est pas rare qu'ils fassent deux nuits blanches d'affilée en période de bouclage. Cela dit, tu as raison, nous ne sommes pas fiers de laisser des fautes dans le canard, veuillez nous pardonner et ne pas faire comme nous. VGA, ça veut dire Video Graphic Adaptator, ça s'apprend dans les cours de micro à l'école. Et re-toc.

TACOTAC ST:

Quand sortira le CDTV sur ST?
Jamais, CTDV = Commodore, pas Atari.
Dune sortira-t-il sur ST?
Aucune version n'est annoncée pour le moment.
Wing Commander 1 et 2 sur ST?
Pas prévus.
A quand Sim Ant sur ST?
Pas prévu.
A quand Monkey Island 2 sur ST?
Jamais, hélas.

TACOTAC DIVERS:

Le CD-I pourra-t-il lire des CD Audio?
Oui. Un dossier dans ce numéro.
A quand Street Fighter 2 sur Super Nintendo?
Fin octobre, et il y aura même un package Super Nintendo + SF2. C'est ce qui s'appelle une info ultra-importante ultra-cachée. Chez Joy, on en a marre de toujours filer les news les premiers, nous sommes blasés.
Quelles différences entre SF2 arcade et SF2 sur Super Famicom?
Aucune, c'est kif kif bourricot, tant qu'on ne parle pas de SF2' (jeu avec 4 derniers boss).

TACOTAC COMMODORE:

Existe-t-il deux CD Rom pour Amiga?
Oui, un pour A500/A500+ et un pour A600.
Les jeux CDTV sont-ils compatibles avec le CD Rom Amiga?
Oui. Il y a juste un petit commutateur à bouger.
A quand Doralice sur Amiga?
La suite d'Infestation a été reportée au 1er trimestre 93, même chose pour la version ST.
A quand Monkey Island 2 version française sur Amiga?
Fin septembre.
A quand Indy 4 sur Amiga?
Courant septembre.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 35
Ach. jx sur Amiga et ST. Contacter Florent Ballu, 1 rue champ du moulin, 35510 Cesson Sevigne.

Département 44
Ach. Ech. Vds. news et oldies sur Amiga à bas prix. Contacter Fortun Regis, au (14 rue de Charente, 44800 St Herblain.

Département 85
Ach. Colonial Conquest pour A600 prix à débattre. Vds. moniteur Cpc mono : 200 Frs, jx originaux : 90 Frs. Téléphoner au (16) 51 07 03 75.

Département 97
Ach. Sensible Soccer sur A500 et autres jx de foot. Téléphoner 41 67 25 la Réunion.

Contact

Département 11
Cherche contacts sur A500 et 600. Contacter Gozillon Raphael, 4 rue de la coumelle, 11400 Villeneuve la Comptal, ou au (16) 68 23 05 99.

Département 13
Cherche contact sur A500. Vds. jx + livres sur Atari STF. Contracter Derry, 52 La Canebiere, 13001 Marseille, ou au (16) 91 54 37 27.

Cherche contact sur Amiga, ou Pc débutant, sympas et durable. Contacter Laurent Sanna, Res le Fouquet, Bt F1, 13127 Vitrolles.

Département 14
Cherche contact sérieux sur A500+ et A600. Contacter Poupinet Nicolas, 16 rue des érables, 14610 Anguerny.

Département 22
Débutant recherche expert pour tout apprendre sur l'Amiga Action Replay. Contacter Nicolas après 20h, au (16) 96 35 83 60.

Cherche contacts Amiga. Contacter Paquay damien, 18 rue Geronstre, 4900 SPA, Belgique.

Département 26
A500 cherche contact sympas. Ach. clavier Cpc 6128 : 300 Frs maxi. Contacter Tavares Fernand, 30 Rte de Chateauneuf, le Vercors 2, 26200 Montelimar, ou au (16) 75 01 91 46 HR.

Département 33
Ech. jx, démos, utils sur A500, envoyer liste, reponse assurée. Grandcoing Stéphane, 9 rue camille Peletan, 33150 Cenon.

Département 34
Cherche contact sur 500 et 600. Contacter Delezu Hervé, 2 Ave de Beziers, 34770 Gigean, ou au (16) 67 78 64 88.

Département 44
Gherche contact pour échange et vente de jx. Contacter Christian Sixte, 19 rue de Lorraine, 44210 Pornic, ou au (16) 40 82 41 76.

Département 51
Cherche contact pour échange de jx (Jim Power, Leander...). Contacter Mickael, au (16) 26 87 60 25.

Département 54
Cerche contacts, super cool et sérieux pour A500. Contacter Lacchini Pierre, 4 rue du 8 Mai. 54190 Tiercelet.

Département 57
Cherche contact serieu et sympa sur A500, possède nexs. Contacter Emmanuel, au (16) 87 08 64 25.

Département 59
Cherche contact sérieux et durable sur Amiga 500. Contacter Duval J Luc, 40 rue Mansart, 59200 Tourcoing.

Groupe de démo pixel cherche nouvaux membres : coders, GFX, swappers. Contacter Laurent, au (16) 27 97 44 26.

Département 60
Cherche contacts sur A500 pour échange de news ou oldies. Contacter Estimado J Francois, 9 rue St Georges, 60800 Crepy en Valois, ou au (16) 44 87 91 77.

Département 68
Cherche contacts sur A500, réponse assurée. Contacter Christophe Beckrich, 43 rue Jean Martin, 68200 Mulhouse.

Département 72
Cherche contact sur Amiga . Contacter Coubard Franz, 6 allée A Gleizes, 72200 La fleche, ou le WE seulement au (16) 43 94 56 14.

Département 73
Cherche contacts cool sur A500. Ech jx, démos, utils. Contacter Ivanoff David, Montailleur, 73460 Frontenex.

Département 74
Cherche contact pour échange et vente news, sérieux only. Contacter Grassone Fred, 914 av du Crozet, 74950 Scionzier.

Département 75
Ech. Vds. Ach. jx Amiga à bas prix. Ach. imprimante + 2éme lecteur 3" à bas prix. Contacter Florent, au (16) 46 28 11 65.

Département 76
Cherche contact pour échange, possède de Nbrx jx. Contacter Marc Quintyn, 12 domaine de la comte d'eu, 76260 Eu, ou au (16) 35 50 93 54.

Département 77
Débutant sur A500 cherche contact débutant pour échange de jx et infos. Contacter Gabriel Henriques, 4 bis rue A Hudier, 77330 Ozoir. Vendeur s'abstenir.

Département 78
Cherche contact A500, possède Nbrx news. Vds. docs, Populous Fra : 50 Frs. Contacter Ayme Nicolas, 29 rue des Alpes, 26000 Valence, ou au (16) 75 55 33 39.

Ech. news Amiga contacts débutants bien venu. Contacter Michael Menu, 28bis quai des martyrs, 78700 Conflans Ste Honorine, ou au (16) 39 72 80 55.

500+ cherche contact sérieux pour echange de news et oldies. Contacter Hamelin Franck, 18 rue veuve Fleuret, 78130 Les Mureaux.

Cherche contacts rapides et sérieux, pour échange de news. Contacter Pires J Philippe, 16 rue St Vincent, 78510 Triel sur Mer.

Département 92
Cherche contacts sur Amiga et un Club Super Nes. Contacter Paquay Damien, 18 rue Geronstere, 4900 SPA, Belgique.

Département 93
Cherche contacts sympas pour échange de news et oldies. Vds. MD + 10 jx en TBE. Contacter Marc, après 17h, au (1) 48 55 18 12.

Département 95
Cherche driver pour Oki 294 (imprimante couleur 132 couleur). Vds. une IBM. Ech. jx, utils, docs.... Contacter Dubedout, 81 bis rue J Jaures, 95870 Bezons.

Vente

Département 10
Vds. news sur A500 et 500+. Vds. Nbrx vieux jx Atari : 50 Frs. Contacter Henri, au (16) 25 39 95 24.

Département 11
Vds. Nbrx consoles et jx. Vds. news sur Amiga et ST; Vds. 1040 STE + jx, 2éme lecteur + manette et souris : 3000 Frs, ou contre Amiga. Téléphoner au (16) 68 45 38 77.

Département 13
Vds. A500 + joy + souris + lecteur + 1 Mo + moniteur + Nbrx jx, ou contre Pc 386-33 Mhz. Téléphoner après 18h, au (16) 42 06 12 43.

Vds. A500, 1 Mo + manette + Nbrx disks + boites de rangement : 2990 Frs. Contacter Cedric, au (16) 90 53 32 15.

Département 21
Vds. A500, Ext, 1 manette, moniteur couleur, souris, jx et logiciels, sous garantie : 50000 Frs. Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 80 46 64 01.

Département 22
Vds. jx originaux A500 + notices et boites : Moktar, Robocoop 3, état neuf : 150 Frs pce. Contacter Guezou Jerome, Grav Louedec, 22470 Plouezec, ou au (16) 96 22 74 59.

Vds. jx Amiga, possède news. Contacter Roman, au (16) 96 29 31 87.

Département 27
Vds. jx Amiga originaux entre 110 et 150 Frs : Indy Adv, Operation Stealt, Sim City, ST Dragon... Contacter Stéphane, après 18h, au (16) 32 33 22 47.

Vds. jx sur A500, réponse rapide. Contacter Emmanuel Dubuc, 19 av Emile Tardy, 27380 Fleury sur Andelle.

Département 29
Vds. jx A500 à trés bas prix. Contacter Piguel Jérome, rue du Penker, Kerarthur, 29120 Pont l Abbe.

Département 30
Vds. A500 + Ext 1 Mo + lecteur externe + TV couleur + D Paint 3 + Nbrx jx : 5000 Frs. T"l"phoner après 19h, au (16) 66 83 47 35.

Département 37
Vds. originaux sur Amiga : Sensible Soccer : 200 Frs, Great Courts 2 : 160 Frs, Return to Europ + Giant of Europ : 110 Frs. Contacter Loic, au (16) 47 53 65 45.

Département 38
Vds. jx Amiga : Megalomania, Bard's Tale 3, Populous 2 : 150 Frs, Eye of Bemolder, M Island, Hook, B Cript, Moonstone : 200 Frs, ou le tout : 1300 Frs. Téléphoner au (16) 76 44 42 47.

Département 42
Vds. jx originaux à moins de 150 Frs pce. Contacter Vejux Phiolippe, 19 Ave de Rochetailler, 42100 St Etienne.

Département 45
Vds. A500 + 1 Mo + joy + tapis + 2 jx + 40 disks vierges : 3880 Frs. Vds. pack GFA (Basic + GFA assembleur + compilateur) : 500 Frs. Contacter David, au (16) 38 63 82 43.

Département 46
Vds. A500 + joy + souris + jx + boite de rangement : le tout : 4000 Frs à débattre, ou contre Neo-Geo + jx. Contacter Emmanuel, au (16) 65 34 48 12.

Département 47
Vds. jx Amiga. Téléphoner le vendredi de 20 à 21h30, au (16) 96 71 25 35.

Département 58
Vds. news et oldies sur A500. Ech. dans département 58 et 89. Contacter Modoux Jacques, Le Bourg, 58800 Hery.

Département 59
Vds. kit CDTV neuf, clavier, souris, lecteur 3" noir : 600 Frs, valeur : 1500 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 27 42 27 94.

Vds. jx entre 100 et 150 Frs + garantie (Croisiére pour un cadavre, M Island, F Samourai...). Contacter Sobczak Fabrice, 19 rue Gambetta, 59188, St aubert, ou au (16) 27 37 24 36.

Vds. jx Amiga (originaux) entre 50 et 200 Frs (Robocod, Picsou, Pinball...). Contacter Laurent, au (16) 20 39 44 98.

Département 60
Vds. A2000 5 Mo + 2éme lecteur + DD 52 MO + écran 1083S + carte Accel. A2630 2 Mo 24 Mhz 92 + Nbrx programmes : 15000 Frs à débattre. Contacter Bruno, au (16) 44 49 13 66.

Département 62
Vds. A500 + Ext 512 Ko + joys + moniteur couleur + Nbrx disks + souris + Btes de rangemant : 3900 Frs, vente séparée possible. Téléphoner au (16) 21 28 48 92

Département 72
Vds. CDTV complet + Mind Run + Orodicop + Music Halker + moniteur 1084s : 5350 Frs, 9 titres de 100 à 150 Frs. Contacter Amaud, au (16) 43 28 92 48.

Vds. jx Amiga : Epic, Monkey 2... Contacter Piron Fred, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 75
Vds. 4500 Frs : Amoga + Ext 1 Mo + 2éme lecteur, 2 joys + Nbrx jx + moniteur Philips GD. Téléphoner, au (1) 46 48 07 08.

Vds. Nbrx jx originaux : Larry 5, Police Quest 3, Age, Space Quest 3... Contacter Olivier Estardy, au (1) 43 43 10 51.

Vds. A500 + Ext + 2éme lecteur + Nbrx disks + disks vierges : 2800 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 41 23 33.

Département 76
Vds. A2000 + originaux + DPIV + scanner + imprimante + moniteur couleur + boite de rangement : 9500 Frs. Téléphoner au (16) 35 07 74 19.

Vds. jx Amiga (Black Crypt, Batman, Indy 3, Ghosbuster) : 350 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 35 78 50 72.

Département 77
Vds. jx sur Amiga : Night Shift : 100 Frs, Herat of China : 350 Frs. Contacter Loic, après 18h, au (16) 64 23 67 04.

Département 78
Vds. Ech. jx Amiga (Another, Simpsons, Ultima 5...) entre 100 et 150 Frs, Amos Basic + Comp. : 350 Frs. Contacter Alain, après 19h, au (16) 39 74 48 73.

Vds. A500, clavier QWERTY + 2 joy + utils + jx (originaux, utils) : 3000 Frs à débattre. Contacter Pierre, après 19h, au (16) 39 57 86 48.

Vds. A500 + moniteur 1083S + Ext 512 Ko + joy + souris + Nbrx diks : 4000 Frs. Contacter Alain, au (16) 39 16 59 34.

Département 88
Vds. A500 + 1 Mo + Nbrx disks + 2 joys : 3000 Frs. Contacter Cédric, après 19h, au (16) 29 24 82 18.

Département 89
Vds. jx Amiga : 250 Frs (3D Construction Kit), 200 Frs (Aquaventure, Heimdall), 180 Frs (Killing Games Show, Armour Geddon), 150 Frs (Torvak, Elf). Téléphoner au (16) 86 65 54 68.

Vds. dernières news, échange possible, recherche des Tuners TV pour Cpc et moniteur 1083S. Contacter Philippe, au (16) 86 65 49 40.

Département 91
A500 + moniteur couleur + jx + 2 joys + souris + TTx et meuble : 4500 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 69 09 63 80.

A 2000B, garantie 8 mois + moniteur 1083S + Nbrx programmes + 2 drives inteernes + originaux + boites + joy + 100 revues + meuble : 9000 Frs. Télép^honer après 20h, au (16) 69 48 96 18.

Amiga 2000B garantie 8 mois + moniteur 1083S + Nbrx programmes + 2 Drives internes + originaux + Nbrx revues + meuble + boite Posso + joy, le tout en TBE : 9000 Frs. Téléphoner au (16) 69 48 96 18.

Département 92
Vds. originaux pour Amiga : James Pond 2, Moktar, D Dragon 3, Hudson Hawk, Robocop, F Samourai, Simpsons : 150 Frs pce. Téléphoner au (1) 49 11 13 76.

Vds. A500 + moniteur couleur 1084S + Ext 1 Mo + souris + 3 joys + Nbrx jx : 4500 Frs bon état. Contacter Didier, au (1) 46 65 44 17.

Vds. jx Amiga à prix interressant : P of Persia, Another World, M Island 1 et 2. Contacter Pascal, au (1) 45 76 00 49.

Département 93
Vds. pour Amiga, carte Atonce 8 Mhz : 800 Frs, jx et utils à bas prix, boite à rythme Yamaha RX7 : 800 Frs. Contacter Marco, au (1) 48 22 01 77.

Vds. Alimentation Amiga 500 : 300 Frs. Contacter Rachid, au (1) 48 54 80 95.

Vds. jx à bas prix sur Amiga, recherche jx Nintendo. Vds. Castelvania 2 sur GB : 120 Frs. Contacter LAurent, après 19h, au (1) 43 08 85 57.

Vds. A500 + Ext 5112 Ko + souris + péritel + boite de rangement + joy + Nbrx jx, utils, demos, en TBE : 2800 Frs. Contacter Fabien, au (1) 42 22 58 25.

Vds. jx Amiga à bas prix (news et autres). Contacter Bajolais Fabrice, 25 Ave des chevreuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Vds. jx sur Amiga. Contacter Caeyman JN, 64 rue du réseau R Keller, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 94
Vds. CDTV + clavier + drive + cd + disk : 5000 Frs, valeur : 7000 Frs. Téléphoner au (1) 49 59 05 19.

Vds. A500+ moniteur 1084S + Ext 512 Ko + drive exterieur + 2 joys + boite de rangement + disks : 4000 Frs. Téléphoner au (1) 48 52 24 86.

Département 95
Vds. Lecteur externe : 450 Frs, carte repaly MK3 pour A500/500+ : 450 Frs sous garantie. Contacter Yann, au (16) 34 19 69 40.

Vds. A500 + moniteur couleur + Nbrx disks + joys + souris + péritel + boite de rangement + manuels, sous garantie + magazine : 5000 Frs. Contacter Herve, au (16) 30 37 39 31.

Vds. jx Amiga, news à bas prix. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Atari

Achat

Département 31
Ach. Tipoff sur STE ou contre Magic Pocket, Dragon's Lair 2, ou Robocop 3. Contacter PIerre Greuet, 6 rue des Bermudes, 31240 St Jean.

Département 67
Cherche Wings of Fury sur STE, échange contre Comort, P47, ou Nord et Sud, ou achéte à bas prix. Contacter Julien, au (16) 88 69 41 35.

Département 81
1040 STF recherche code Name Iceman et News. Contacter Philippe Debonne, 23 av de Valderies, 81450 Le Garric, ou au (16) 63 36 92 80.

Contact

Département 7
Ech. ou Vds. news (utilitaires et jx) sur ST et Pc, échange aussi jx Lynx et SFC. Contacter Cayrat Richard, 5 rue Champalbert, 07200 Aubenas.

Département 22
Cherche contact sur STE, possède Epic, Chuckrock, Tip Off, Moktar... Contacter Cadieu Sébastien, Le bois des braves, 22400 Lamballe.

Département 29
Cherche contact sérieux sur STE, jx , éducatifs, utils, réponse rapide si liste. Contacter Guegen Alain, 2 parc a verouri, Landudal, 29150 Briec.

Département 44
herche contacts sérieux et à la page sur ST, sur Nantes. Contacter Michael, après 18h, au (16) 40 37 72 42.

Département 57
STE, Amiga, Pc, échange jx, educatifs, utils. Contacter JF Bertheau, 1 rue des Myosotis, 57420 Fleury, ou au (16) 87 52 54 01.

Département 59
Cherche contacts pour logiciels Midis, sur 1040 STE. Contacter Emmanuel Delbergue, 44/125 rue Nain, 59100 Roubaix.

Département 62
Lourdaux Eric, j ai completement perdu tes coordonnées, donc si tu lis cette annonce téléphone moi. Leroy Arpaud, 2 rue des Mathelins, 62840 Fleurbaix.

Département 65
Ech. Nbrx news sur ST : Epic, Addams, Sensible... Contacter Nirvana, 9 rue D Daurat, 65000 Tarbes.

Département 69
Cherche contacts sur ST (échange possible), spécialiste de jx comme Dungeon Mastre, Captive... Contacter Olivier, au (16) 78 52 58 94.

Département 71
Cherche contacts sérieux sur ST possede : Vroom, Moktar... Contacter Julien Regnier, 5 rue J Massenet, 71670 Le Breuil.

Département 76
Cherche contact STE sérieux, réponse assurée. Contacter Antem Antoine, le bois Landry, Appt 91 Bat f, 76410 St Aubin les Elbeuf.

Département 93
Cherche contac sérieux sur ST pôur échanges de jx. Contacter Sabrina, au (1) 48 31 88 30.

Vente

Département 6
Vds. 520 STE + jx + utils + 3 joys + souris + boite de rangement : 2500 Frs. Conatcter Nicolas, au (16) 93 70 64 02.

Département 11
Vds. 520 STE (1 Mo) + souris + joy + 25 jx originaux : 2800 Frs. Téléphoner au (16) 68 41 69 93.

Vds. lecteur esxterne pour Atari : 500 Frs à débattre. Contacter Azema Sébastien, 11 Ave de la promenade, 11120 Moussan, ou au (16) 68 93 55 42.

Département 14
Vds. moniteur vert Philips avec prise péritel : 800 Frs. Téléphoner au (16) 31 83 44 66.

Département 31
Vds. originaux ST de 65 à 150 Frs (F1 GP, Maupiti, F29...) Contacter Nazabal, Francois, 32 Ch des pins, 31600 Saubens, ou entre 15 et 18h, au (16) 61 56 87 03.

Département 38
Vds. 520 STE en TBE + 1 joy + Nbrx jx + souris + péritel + magazine + 2 boites de rangement + disquettes vierges et moniteur mono : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 74 57 01 03.

Département 42
Vds. jx sur Atari à bas prix. Vds. Syncro Express 2 : 150 Frs. Contacter Melle Laborde Marie-Héléne, Res E Quinet, entré 2, 42300 Roanne.

Département 44
Vds. jx originaux ST en tBE + boites et notices : Toki, Mega Twins, Moktar, Compile... Contacter Sophie, au (16) 40 86 06 99.

Vds. jx : Thedueltest drive 2 + Scenary Kick Off 2 Challenge Golf Vroom : 150 Frs et Nbrx jx originaux : 100 Frs. Contacter Xavier, au (16) 40 93 52 59.

Département 45
Vds. 520 ST + Nbrx jx + docs + revues + Freeboot : 1600 Frs. Ech. news et oldies sur ST, débutant bien venu. Contacter P Spieth, 51 Fg St Jean, 45000 Orléans.

Département 54
Vds. 1040 ST + imprimante SMM 804 + moniteur SC 1425 + Nbrx disks + Mastersound + meuble info + joysticks + souris : 5000 Frs. Téléphoner au (16) 83 25 15 76.

Département 59
Vds. STE 2 Mo + 2 joys + souris + Nbrx jx : 2900 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 20 73 31 11.

Vds. Atari 2600 + 12 jx + manette : 500 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 20 37 70 85.

Département 64
Vds. 520 STF + souris + joy + 6 jx (Kick Off, Rick Dangerous...) : 2800 Frs. Contacter Robert, au (16) 59 83 25 08.

Département 67
Vds. originaux sur ST : Vroom, Data, Epic, F1 GP : 400 Frs, ou contre jx Amiga. Contacter Laurent, le soir, au (16) 88 62 27 66.

Département 69
Vds. 520 STE + souris + joys + Nbrx jx + écran 1224 : 3000 Frs. Contacter Billard Cédric, 3 rue de la combe, 69390 Vourles.

Vds. 520 STF + 2 joys + jx + souris + boitie de rangement + tapis souris : 2300 Frs à débattre. Contacter Johan, au (16) 72 51 35 07.

Département 70
Vds. 520 STF + souris + joy + Nbrx jx (J Pond 2, Gods, Robin Hood...) : 2500 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 84 49 22 85.

Département 75
Vds. jx ST à bas prix. Ach. Synchro Express Amiga et Atari. Contacter Joulin Pascal, 24 rue du Soleil, 75020 Paris.

Département 76
Vds. 520 STE, TBE + souris + joy + 11 jx avec boites + mags + Degas Elite : 2800 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 35 60 19 23.

Département 77
Vds. 520 STE + 2 joys + souris + tapis + boite de rangement + Nbrx jx : 3500 Frs à débattre. Contacter Vincent au (16) 64 05 64 03.

Département 78
Vds. Atari 2600 + 2 manettes + prise péritel

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

+ adaptateur + 9 jx : 450 Frs, ou contre 3 jx GB. Contacter Emmanuel, après 17h, au (16) 30 51 08 99.

Vds. Nbrx jx sur ST. Contacter Marc Douguet, 25 rue le moulin de la gallette, 78190 Trappes.

Vds. : Place Euro-Disney pour Atari STE : 180 Frs ou contre jeu original. Contacter Olivier, au (16) 39 16 16 62.

Vds. pour ST : Epic, Captive : 160 Frs pce, X Out, Black Tiger : 110 Frs pce, tous avec boites et notices. Contacter Bonnet Olivier, 24 rue J Jaures, 78100 St Germain en Laye, ou au (16) 34 51 79 69.

Vds. The Simpsons Bart vs Space Mutants : 150 Frs. Contacter Buche Francois, 5 rue de Nice, 78220 Viroflay, ou au (16) 30 24 14 10.

Département 84
Vds. 520 STE étendu à 1 Mo + Nbrx jx + 2 joys + souris, le tout en TBE : 2200 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 90 89 18 69.

Département 91
Vds. 1040 STE + moniteur couleur SC1224 + imprimante Star LC10 couleur + Pro 24.III + replay 8 + Nbrx disks (jx et utils) + emballage d'origine : 7000 Frs, valeur : 14000 Frs. Téléphoner au (16) 60 47 31 71.

Vds. originaux pour ST : Goblins, Robocop 3, Midwinter 2, Hook, S Force, Elf, F Samurai, Power Monger, Lemmings : 100 Frs pce, Strider 2, S Warriors : 50 Frs pce. Contacter Mathieu, après 19h, au (1) 64 99 52 61.

Département 92
vds. sur STE : M1 Tank Platoon, T Ninja, Opreation Stealth, Croisiere pour un cadavre, FS 2 : 150 Frs pce. Contacter Marko, au (1) 46 24 65 41.

Vds. Ech. 520 STZ + Ext 1020 + 80 disk + joystick + souris + boite de rangement... contre TV couleur ou 7 jx MD. Contacter Xavier, au (1) 47 47 78 34.

Département 93
Vds. DD Atari Megafile 30 : 1800 Frs + Scanner à main Handy Partner : 800 Frs. Contacter Philippe, au (1) 43 84 32 06.

Vds. 520 STF + moniteur couleur SC1224 + joy + Nbrx jx : 3200 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Vds. STF DF 1 Mo Ram neuve + maniteur couleur et mono SC1425 + tapis souris + jx : Robocop 3... : 350 frs. Contacter Mauricio, au (1) 48 68 01 89.

Département 94
Vds. lecteur externe, alimentation par prise joystick + Blitz Turbo : 300 Frs. Contacter Pascal, au (1) 48 81 34 27.

Département 95
Vds. 520 STE + 520 Ko + moniteur couleur + souris et joystick + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Stéphane au (16) 39 60 68 02.

Autres

Achat

Département 37
Ach. Lynx + 1 jeu à bas prix (- 400 Frs). Contacter Thomas, au (16) 47 26 11 69.

Département 68
Ach. jx Neo-Geo à tout prix. Contacter Christian au (16) 89 06 10 42.

Département 75
Recherche MSX 2, HB 500 ou HB 700 ou HB 900, à bas prix. Contacter Sylvain, entre 9 et 15h, au (1) 48 43 09 91.

Contact

Département 36
Ech. Neo-Geo + 3 jx (Mutation Nation, Aso 2, Magician Lord), contre Famicom + jx (7 mini). Contacter J Francois, au (16) 54 22 69 08.

Département 60
Venez rejoindre le seul vrai club Neo-Geo ici et partout ailleurs. Contacter Cosby Club David, 29 Bd Branly, 60180 Nogent.

Vente

Département 1
Vds. Neo-Geo + 2 jx (Raguy, 2020 Basebal) + memory card : 2700 FRs. Contacter Richard, au (16) 69 86 94 79.

Département 16
Vds. Fanzine "Neo" 40 pages, avec des jx videos et 6 pages de BP, toutes machines : 10 Frs + 7 Frs de port. Téléphoner au (16) 45 84 08 17.

Département.26
Vds. GG + sonic, Mickey, Donald, Columns : 1000 Frs, au lieu de 1850 Frs. Contacter Mathieu au (16) 75 03 15 01.

Département 30
Vds. jx Lynx : MS Pacman, Xenophobe : 150 Frs pce, ou 250 Frs les 2. Contacter Jérémie, au (16) 66 23 63 88.

Département 34
Vds. GX4000 + 4 jx (Batman, Navy...) prix à débattre. Téléphoner au (16) 67 47 45 04.

Département 56
Vds. jx Pc Engine : B Man, Amiga : Pipemania, Pacmania, Disk, Klax.... à petit prix. Contacter J Louis, au (97 50 08 20.

Département 57
Vds. sur GG, G Locair Battle : 200 frs à débattre. Contacter Gerald, au (16) 87 64 10 23.

Département 59
Vds. Donald sur GG (neuf) : 250 Frs. Contacter Dean, au (16) 20 23 81 59.

Département 60
Vds. Lynx en TBE + adaptateur secteur et voiture + 7 jx + sac de voyage : 1000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 44 60 58 35.

Département 62
GG + Columns + Mickey + Shinobi + Phsychiworld + Slider + adaptateur secteur + sacoche + loupe + cordon : 1500 Frs. Contacter Frederic, au (16) 21 43 17 25.

Vds. Nbrx mags de 10 à 20 Frs selon le mags et etat : Joystick, Joypad, C+.... Contacter Laversin Thierry, 61 rue de quiery, 62490 Vitry en Artois, ou au (16) 21 73 61 49.

Vds. sur Neo-Geo : Magican Lord : 450 Frs, Riding Hero : 650 Frs, Baseball 2020 : 550 Frs. Contacter David, au (16) 21 76 83 69.

Département 69
Vds. TO 8 Thomson avec lecteur de disks integre + Nbrx jx : 900 Frs. Contacter Denis, après 18h, au (16) 78 94 03 32.

Département 75
Vds. MSX Turbo-r + jx + accessoires : 3300 Frs, valeur : 5500 Frs. Vds. imprimante Star LC10 couleur : 1400 Frs. Contacter Gilles, le soir, au (45 41 37 17.

Vds. GG + 2 jx : 750 Frs. Vds. Redac 3 sur ST : 300 Frs. Téléphoner au (1) 43 77 06 58.

Vds. imprimante Tandy DMP 105 + acc : 700 Frs à débattre. Contacter Clément, au (1) 43 41 49 20.

Département 93
Vds. cartouche de jx Klax pour console Amstrad GX4000 : 150 Frs. Contacter Franck, au (1) 43 83 69 66.

Département 94
Vds. GG + 4 jx + adaptateur MS + alimentation : 1000 Frs. Contacter Olivier, au (1) 48 86 40 69.

Département 95
Vds. imprimante couleur Imagewriter 2 pour Mac ou Apple 2 : 2500 Frs, échange DP pour Pc. Contacter Daniel, le soir, au (1) 39 37 07 12.

Cpc

Achat

Département 31
Ach. Rebals Star de Firebird en cassette ou disk. Contacter Vincent, à partir de 18h, au (16) 61 35 45 36.

Département 51
Ach. Mercitel Cpc 2R : 2000 Frs, Carte FO : 200 Frs. Cherche demos sur Cpc. Contacter Pierret Johan, 24 place V Huga, 51530 Dizy.

Département 95
Ach. Utils Cpc : copieur, éditeur de secteur en TBE, prix à débattre. Contacter Eric, au (16) 34 70 37 37.

Contact

Département 6
Cherche contact sérieux, rapide sur ST, Nbrx news : Fire and Ice, Push Over... Contacter Patrick, au (16) 93 57 13 55.

Département 32
Ach. Ech. compils news. Vds. K7 464 entre 60 et 140 Frs. Contacter Yannick, au (16) 62 64 82 51.

Vente

Département 13
Vds. imprimante DMP 2160 + 2 logiciels. Vds. console CBS + Turbo + Atari 2600 + 9 jx : 1000 Frs. Vds. Scanner Amiga. Vds. 4 jx MD : 700 Frs. Téléphoner au (16) 91 63 43 47.

Département 14
Vds. Cpc 464 + Nbrx jx + joystick + revues + boite de rangement d 'une valeur total de 5000 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 31 80 21 19.

Département 25
Vds. pour 6128 : B Brothers : 100 Frs, Aigle d'or 2 : 150 Frs... Contacter Garcia Sébastien, 16 rue Léonard de Vinci, 25200 Bethoncourt.

Département 33
Vds. Cpc 6128+, couleur + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Laurent, après 18h, au (16) 56 67 03 82.

Département 39
Vds. Cpc 6128 + imprimante DMP 3160 + joy + Nbrx jx + copieur + manuels : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 84 33 43 46 HR.

Département 44
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx + boites de rangement + 1 joy + revues + utils + copieurs + éducatifs : 3000 Frs. Contacter Eric, au (16) 40 78 57 62.

Département 47
Vds. à moitié prix magazine pour Amstrad, d'origine France-Allemagne, liste sur demande. Contacter Hourdin Gerard, 8 rue Jules Ladoumegues, 47240 Endontre.

Département 56
Vds. jx pour Cpc 6128 : 75 Frs pce. Contacter Bruno Chevalier, 36 rue de Bellevue, 56000 Plouhinec.

Département 59
Vds. jx pour Cpc 6128 : Sim City, Skweek... 80 Frs pce. Contacter Michel Provin, 17 rue de la Plaine, 59280 Bois Grenier.

Vds. Cpc 6128 + Nbrx disks : 3000 Frs. Contacter Fabien, au (16) 20 15 01 66.

Département 60
Vds. jx Cpc 6128, originaux : F15, Sim City, Panza Kick Boxing... 50 Frs pce ou 400 le tout (les 10). Contacter Martin ou Philippe, au (16) 44 56 79 48.

Département 62
Vds. pour 6128 : B Jo, S Dancer, T Ninja, Compilation, Quartet + Rampage + Gryzor + G Beret : 100 Frs pce ou 350 Frs le tout. Téléphoner au (16) 21 95 83 03.

Département 67
Vds. Cpc 6128 moniteur couleur, clavier AZERTY + 1 joystick + revues + Nbrx jx : 1200 Frs. Téléphoner, au (16) 88 75 66 74.

Vds. Cpc 464 couleur + lecteur disks + 2 joys + crayon optique + doubleur de joy + Nbrx jx + revues + manuels : 2500 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 88 96 27 73.

Vds. originaux pour Cpc 464 et 6128 de 50 à 70 Frs. Contacter J Marc Talenton, 40 rue Molkenbronn, 67380 LIngolshei.

Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Mir Imag + DMP 2000 + joys + pistolet + 2 lecteurs + jx, utils, livres : 5500 Frs, vente séparée possible. Contacter Erhard, au (16) 88 64 01 07.69

Département 70
Vds. 6128+ avec 15 jx environ et 3 joysticks : 3000 Frs. Contacter Julien, après 19h30, au (16) 84 92 72 54.

Nbrx titres à votre distosition sur Cpc 6128 de 40 à 100 Frs + NRJ 3 sur IBM Pc & Compatible. Contacter Desbranches Daniel, 40 rue Lafayette, 70000 Vesoul.

Département 75
Vds. Cpc 6128 couleur + 2 éme drive 5" + transfo + jx + radio réveil Amstrad + Hacker V 7.0 : 3500 Frs. Contacter Kuy Lim, au (1) 42 03 02 74.

Vds. jx originaux K7 entre 20 et 40 Frs, disks entre 50 et 70 Frs, radio -réveil : 200 Frs. Contacter Vannier, 33 rue Ladat, 75018 Paris, ou au (1) 42 52 45 47.

Département 76
Vds. Cpc 6128 + joy + Nbrx jx + copiru + utils + manuel : 2500 Frs. Contacter Boris, au (16) 35 80 88 68.

Département 78
Vds. boitier MP2 adaptateur Cpc/TV : 300 Frs. Contacter Stephen, au (16) 39 54 40 43.

Département 80
Vds. Cpc 6128 + Nbrx jx + accessoires : 2500 Frs, valeur : 10000 Frs. Contacter Lecomte Patrick, 4 rue du Fort, 80250 Hallivilliers, ou au (16) 22 09 45 94.

Vds. Cpc 6128 plus avec moniteur couleur, 60 jx, joy et livres : 2500 Frs à débattre, nombreuses option, échange possible. Contacter Simon, au (16) 22 92 66 03.

Département 85
Vds. Nbrx jx sur Cpc 6128, prix à débattre. Contacter David, après 18h, au (16) 51 42 22 35.

Département 91
Vds. Cpc 464 couleur + Nbrx jx + joystick : 1000 Frs. Contacter Mathieu Taris, 8 rue de la Jaquemarderie, 91460 Marcoussis.

Vds. imprimante DMP 2160 + traitement de texte : 900 Frs. Contacter Michael, au (16) 60 83 96 26.

Département 93
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + joystick + 33 jx + kit de téléchargement : 2000 Frs. Téléphoner au (1) 49 11 09 41

Département 94
Vds. Cpc 6128+ couleur + paddle + manette + cartouche basic et jx + manuel : 2000 Frs. Vds. +0 cons kit + Sprites Alive + Equinox + Nbrx jx (tous originaux). Téléphoner au (16) 45 90 61 57.

Nec

Achat

Département 78
Ach. Pc Engine GT + 1 jeu + adaptateur secteur : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 39 13 44 47.

Vente

Département 27
Vds. Nec + 2 joy + FMT, Chase HQ : 790 Frs. Vds. Sonic sur MD : 230 Frs. Ech. jx SFC : Joe & Mac, WWF, Actraiser, contre Ramna, FF Guy, Turtle...Contacter Jeremie, au (16) 75 37 43 96.

Département 33
Vds. GT + sac + adaptateur auto + 10 jx : 2800 Frs. Vds. séparément : 200 Frs : Pc Kidd 2, F Soccer, Raiden, F1 Circus 91, F Soldier, Shinobi, A Island. Contacter Cedric, au (16) 56 20 02 58.

Département 75
Vds. GT + Twen Bee + A Island : 1700 Frs, machine sous garantie 1 an. Contacter Sylvain, entre 9 et 15h, au (1) 48 43 09 91.

Ech. jx Nec Cadach Bloody Wolf... et Parasol Stars contre 2 jx (Out Run, Splater House et Valkyre's Adv). Vds. CGX quintupleur + 2 jx : 600 Frs. Contacter Rene, au (1) 46 33 00 65.

Vds. Ech. Ach. jx Nec à partir de 80 Frs. Vds. Ach. Ech. jx S Nes Jap, US et Fra. Vds. S Nes Fra et jx neufs à 6 % de réduction. Téléphoner de 18h30 à 20h, au (1) 43 66 63 89.

Département 77
Vds. CGX + 1 jeu. Téléphoner au (16) 64 07 60 30.

Vds. Nec, CGX, Pc Engine + 7 jx (J Chan, WC Tennis, F1 Circus 91...) + magazines + cables + docs : 1000 Frs, en TBE. Contacter Vincent, au (16) 60 68 74 94.

Vds. GT + 3 jx (FMT, J Chan, N Gaiden) : 2000 Frs ou contre SFC + jx. Contacter Fabien, au (16) 60 05 37 19.

Département 78
Vds. jx Nec : SSS, Pc Kid 2,, Hero Tomma, A Island, Populous et Paranoia pour 180 Frs pce. Contacter Romain, au (16) 30 41 09 36.

Département 87
Vds. Nec CGX + 1 jeu + 1 manette, sous garantie : 700 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 47 53 77 79.

Département 93
Vds. CD Rom Nec : 1500 Frs, GB + Robocop 2, Castelvania 2, Megaman 2 : 1000 Frs. Contacter Guillaume, au (1) 48 37 37 38.

Département 94
Vds. Pc Engine GT + 10 jx + transfo : 2690 Frs, ou contre Neo-Geo + jx + 2 manettes. Contacter Franck, au (1) 45 90 55 29.

Vds. CGX + cables + 6 jx : 1290 Frs, ou contre SFC avec ou sans jx. Contacter Florent, au (1) 46 78 24 27.

Nintendo

Achat

Département 30
Ach. GB en tres bon état : 400 Frs maxi. Contacter Samuel, au (16) 66 53 79 48.

Département 38
Ach. jx SFC : de 300 à 400 Frs. Vds. S Aleste, Contra Spirit. Contacter Seb, au (16) 76 27 37 21.

Département 64
Ach. GB, bon état + écouteur stéréo + cable 2 console + 2 jx mini : 500 Frs maxi. Contacter Pierre, au (16) 59 31 57 24.

Contact

Département 13
Ech. sur GB : Marioland et T Ninja contre autres jx. Contacter Julien, au (16) 91 73 68 13.

Département 27
Vds. Nec Duo + CD Rom 2 + 6 jx CD et 2 carte : 3000 Frs, ou contre S Famicom + 6 jx ou Neo-Geo. Contacter Stéphane, au (16) 35 87 16 53.

Département 69
Ech. Lynx + adaptateur secteur + 3 jx contre GB + 5 ou 6 jx, ou Vds : 1000 Frs. Contacter Philippe, au (16) 78 27 78 00.

Département 83
Ech. jx sur GB, posséde Nemesis, Side Pocket, Rc Pro. Contacter Cuchet Lionel, 19 Lot la Burliere, 83400 Hyeres.

Vente

Département 1
Vds. 2 GB + S Mario, Duck Tales, TMNT, prix à débattre. Contacter Laurent, au (16) 78 06 30 57.

Département 2
Vds. GB + 7 jx : 1200 à débattre. Contacter Laurent, au (16) 23 57 55 12.

Département 3
Vds. Nes + 10 jx (SMB 1, 2 , 3, Link; Batman...) : 1900 Frs, valeur : 4000 Frs. Contacter Seb, au (16) 70 31 80 98.

Département 9
Vds. Nes + SMB3, TMHT, Stealthatf. Contacter Yann, au (16) 98 67 53 59.

Département 13
Vds. Nintendo + 4 jx avec notice + emballage d'origine : 800 frs, valeur : 2800 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 42 72 32 60.

Département 14
Vds. Nes + 7 jx (S Mario 1 à 3, Zelda 1 et 2...) + 2 manettes : 1500 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 31 39 13 18.

Département 17
Vds. GB + 5 jx (Mario, D Lair...) + accessoires : 1200 Frs, valeur : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 46 27 12 95.

Département 31
Vds. jx SFC : 400 Frs. Téléphoner au (16) 61 89 08 87.

Département 33
Vds. jx SFC : Soulblader et Rushing Beat : 500 Frs pce. Téléphoner au (16) 56 47 39 92.

Département 51
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + robot + 5 jx : 1600 Frs, valeur : 3000 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 26 61 72 98.

Vds. Nes + 7 jx état neuf : 2500 Frs (Mario 3, Probotector, Tetris...). Téléphoner au (16) 26 60 04 80.

Département 56
Vds. Nes + 2 manette + 6 jx (Tic et Tac, Mario 2 et 3...) : 1300 Frs ou contre S Nes + Mario 4. Contacter Anthony, au (16) 97 05 23 65.

Département 59
Vds. Nes + Days of Thunder, Tennis, World Cup, Wrestlemania : 1200 Frs à débattre. Contacter Fabien, au (16) 20 04 20 42.

Vds. S Nintendo + 2 jx (Mario 4 et S Soccer), le tout sous garantie : 1490 Frs. Contacter Gregory, au (16) 27 47 16 61.

Vds. F Fight sur SFC : 400 Frs et Goemon Fight : 350 Frs. Vds 520 STF. Téléphoner après 17h, au (16) 20 32 66 45.

Vds. jx pour S Famicom de 300 à 400 Frs, jx pour MD, Neo-Geo, et 3 CD Nec + Pc Kid 2 : 500 Frs. Contacter Hugues, au (16) 20 52 43 09.

Vds. Nintendo + cassette de 190 jx : 2590 Frs. Téléphoner après 17h, au (16) 20 75 91 71.

Vds. Nes + 2 jx + pistolet : 750 Frs et Nbrx autres jx entre 200 et 300 Frs (Black Manta, Bayou Billy, Battle of Olympus....). Téléphoner au (16) 20 72 55 69.

Département 60
Vds. GB + 5 jx + cable + écouteur, TBE : 800 Frs, cherche contacts sur Amiga. Contacter Theves Wilfried, Mercieres aux bois, 60610 La croix St ouen, ou au (16) 44 41 27 95.

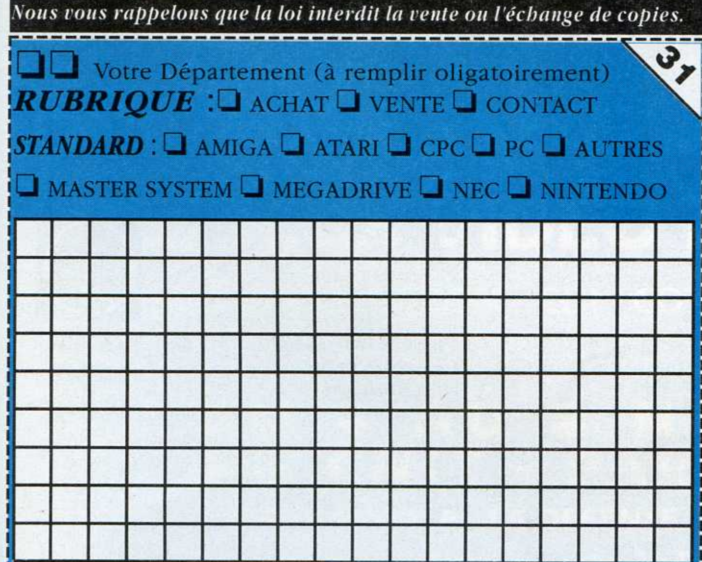
Département 65
Vds. GB + 4 jx (Golf, Gargoyle's Quest, Tennis,, Penguin Lands) ou séparément, prix à débattre. Contacter Anthony, après 20h, au (16) 62 37 97 56.

Département 72
Vds. jx sur GB. Téléphoner après 17h, au (16) 43 81 02 88 .

Département 74
Vds. Nes + 2 manettes + Mario : 350 Frs. Vds. 5 autres jx tous à moitiés prix. Contacter Seb, au (16) 50 27 23 67.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.


☐☐ Votre Département (à remplir oligatoirement)
31
RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT
STANDARD : ☐ AMIGA ☐ ATARI ☐ CPC ☐ PC ☐ AUTRES
☐ MASTER SYSTEM ☐ MEGADRIVE ☐ NEC ☐ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

Département 75
Vds. GB + 5 jx : prix à débattre. Contacter Stéphane, au (1) 43 65 06 92.

Département 77
Vds. Nes + 3 jx (DD 2, SMP 1, Duck Hunt) + Zapper + Nes max, prix à débattre. Contacter Alex, après 17h, au (16) 60 05 80 65.

Département 91
Vds. GB + 4 jx (T2, Marble Madness...) + Case Boy+ adaptateur + piles + bible des astuces : 900 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 60 75 16 99.

Vds. jx GB (Batman, Rc Pro AM, T Ninja, Mario, Tennis...) : 150 Frs pce, ou 700 Frs le lot. Contacter Nicolas, au (16) 69 88 03 50.

Département 92
Vds. Nes + 68 jx + pistolet + 2 joystick : 3000 Frs, ou contre émulateur Pc, pour Amiga. Contacter Sylvain, au (1) 46 30 11 36.

Département 93
Vds. Nes + 7 jx (S Mario 3, Punch Out, T Ninja...) : 1500 Frs, ou contre SFC ou S Nes + 1 jeu. Contacter Johnny, au (1) 48 57 27 36.

Vds. Nes + 2 manettes Nes Advantage + pistolet + jx (Megaman, D Dragon, SMB 2...), valeur : 5000 Frs, vendu : 2500 Frs. Contacter Olivier, au (1) 45 92 84 71.

Département 95
Vds. Nes + SMB 2 prix à débattre. Contacter Johann, au (16) 34 21 08 61.

Vds. Nes + 2 manettes + 6 jx (T Ninja, Bayou Billy...) + pistolet + magazine : 1200 Frs, valeur : 2900 Frs. Contacter Gilles, au (16) 39 78 02 45.

Vds. Nes + 11 jx + robot + pistolet + 2 manette : 1000 Frs. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 39 91 49 83.

Pc & Compatibles

Achat

Département 11
Ach. HD IDE ou SCSI. Cherche Dompub et news. Contacter Soubiran Stephane, 7 rue P Cezanne, 11200 Lezignan, ou le WE au (16) 68 27 33 54.

Département 24
Recherche Joe Montana Football sur Pc, possibilité d'échange contre autre soft. Contacter J-Francois, après 19, au (16) 53 58 90 97.

Contact

Département 13
Cherche contact sur Pc, possède : Epoc, Dune, Indy 4... Contacter Schrek Cyril, Zac du Cabrau, 13310 St Martin de Crau.

Département 41
Ech. 20 jx contre un original (boite et notice), possède Simant, Dune, Gods, Rampart... Contacter Yoann Dubreuil, 86 rue Haute, 41500 Mer.

Département 54
Cherche contact sérieux sur PC, pour échange de jx. Contacter JC, au (16) 83 56 16 21.

Département 57
Cherche contacts sérieux sur PC 5 et 3". Contacter Philippe, après 17h, au (16) 82 50 55 66.

Département 59
Pc 386 recherce contacts av'ec autres Pc pour échange. Contacter Trudy, au (16) 28 49 19 41.

Département 66
Association de développeur, venez rejoindre une équipe de passionnés. Twinface, 5 rue de taillet, 66100 Perpignan, ou au (16) 68 50 29 91 Fax : 68 66 92 58, contacter Gérald.

Département 67
Cherche contact sur Pc 3". Cherche disk origianl n°7 de Wing Commander 2. Contacter Yannick Weiss, 37 rue de Vauban, 67000 Strasbourg.

Département 68
Cherche contacts sur Pc. Contacter Runser Daniel, rue du cimetiere, 68220 Hesingue.

Département 80
Ech. ou Vds. news, possède : Indy 4, Epic, Darkseed, Eternam... Contacter Hassan, au (16) 22 92 72 90.

Département 95
Jx Pc sous Windows 3 en libre essai contre 20 Frs. Contacter Olivier Tableau, BP 34, 95560 Montsoult.

Vente

Département 7
Vds. news à bas prix. Contacter PAscal Brunel, 10 allée des Lys, 07500 Granges les Valence.

Département 13
Vds. To 16 XPDA, 2 lecteur 5", 512 Ko, souris, 10 Mhz, CGA, écran couleur EGA, jx : 3500 Frs, vente sur Bouches du Rhones. Téléphoner au (16) 42 55 67 04.

Département 31
Vds. jx Pc 3" : Ultima 7 complet : 250 Frs. Contacter Michel, après 18h, au (16) 61 44 07 64.

Département 34
Vds. Pc AT 286 plus, 3" + 2 joys + 1 MO Ram + DD 20 Mo + carte et écran VGA 2556 + souris et tapis, MS Dos 5, Windows 3 : 7000 Frs. Contacter Alban, après 19h, au (16) 67 70 36 40.

Département 47
Vds. Pc AT 286/12 Mhz, DD 40 Mo, lecteur 5" HD, 640 Ko memoire vive, souris, jx : 8000 Frs, valeur : 20000 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 53 68 06 77.

Département 59
Vds. Pc 1512, écran couleur, double lecteur 5", souris et imprimante : 4000 Frs. Contacter Aymeric Lesavre, 13 Rte de Verchain, 59224 Monchaux/Eca, ou au (16) 27 24 47 50.

Département 61
Vds. Pc XT 10 Mhz, DD 20 Mo, écran couleur SVGA + souris et Nbrx logiciels, prix à débattre. Contacter Yves, au (16) 33 35 33 00.

Département 62
Vds. Pc XT SI2 Ko, 2 lecteurs, CGA couleur, souris, joystick + Word Junior + Nbrx disks + boite de rangement : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 21 02 93 58.

Département 69
Vds. Pc 286, 40 Mo, Dos 5, Windows 3, Lotus, Excel, Works, Pc Tools, Antivirus, souris, Disks, Imprimante 24 aiguilles, le tout sous garantie : 8700 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 61 32 93 62.

VDS. Pc 1512 5 et 3 " + couleur + souris + Nbrx logiciels : 8000 Frs Téléphoner au (16) 78 27 36 65.

Vds. carte 286-16 Mhz, 1 Mo Ram : 600 Frs, jx Pc : Their Finest Hour, Heimdall, Epic, Compil UBI et Titus - Ports joystick - prix canon. Contacter Ahmed, au (16) 78 48 28 02.

Vds. Pc 16 Mhz, DD 40 Mo VGA vouleur : 8000 Frs à débattre. SBLA : 1000 Frs. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx : 2000 Frs. Jx MD de 200 à 300 Frs. Contacter Barbier Aurelian, au (16) 78 20 11 71.

Département 75
Vds. Pc 386 SX 25 Mhz, 2 Mo Ram, DD 100 Mo, imprimante Star LC24200 couleur, + logiciels et utils, sous garantie. Téléphoner au (1) 45 77 71 66.

Département 77
Vds. 286, 16 Mhz, 1 Mo Ram, 3 et 5", VGA couleur, DD 20 Mo, carte joystick : 6100 Frs. Vds. carte + écran CGA : 500 Frs. Vds. écran VGA : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 60 08 81 98.

Département 83
Vds. jx Pc 3" : 100 Frs (WC 2 Speech, Battle Chess 2), 150 Frs (Wrath of the demon), 180 Frs (Robin Hood). Contacter Laurent, au (16) 94 38 72 10.

Vds. jx Pc 3" : B Brothers entre 100 et 200 Frs, jx MS : Dick Tracy entre 150 et 200 Frs. Téléphoner au (16) 94 23 61 36.

Département 86
Vds. Pc 1515 mono, 2 lecteur 5", DD 30 Mo + imprimante 132 colonnes + logiciels : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 49 42 93 50.

Département 92
Vds. portable 286-16 Mhz, DD 20 Mo + carte EGA et VGA + souris : 2900 Frs. Contacter Imre au (1) 46 97 17 47.

Département 93
Vds. jx originaux pour Pc : Casteles, Compil Skyrock, Civilization : 150 Frs pce. Contacter Stephan Floutier, 93 passage des chalets, 93300 Aubervilliers.

Département 94
Vds. Tandon 386 SX, 20 Mhz, DD 40 Mo, 2 Mo Ram, VGA couleur, garantie 6 mois : 9500 Frs. Téléphoner au (1) 48 52 24 86.

Département 95
Vds. Pc 1640 couleur, DD 30 Mo, Lecteur 5", sous garantie + Nbrx logiciels. Contacter Stanley, au (16) 39 84 10 58.

Sega

Achat

Département 92
Ach. GG + jx. Vds. jx GB : Skate or Die, S Mario Land : 150 Frs pce. Contacter Brice, au (1) 47 99 79 48.

Contact

Département 59
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + kit de téléchargement + cable de transfert K7/Disks + docs : 2000 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 27 76 05 72.

Ech. Donald sur GG contre Montre World 2, ou Mickey. Contacter Benjamin, après 17h30, au (16) 20 91 60 75.

Département 73
Vds. Ech. Ach. hits sur SFC, MD, et GG. VDs. livre utilitaires pour Atari STE. Vds. Ultima 4 sur MS. Vds. MD. Contacter Adrien, au (16) 79 83 11 30.

Département 75
Ech. MD + 17 jx + 2 manettes, contre A500 et moniteur couleur + jx. Contacter Matthieu, après 18h sauf dimanche, au (1) 45 66 78 28.

Département 92
Ech. sur MS : M Mouse et Transbot. Téléphoner au (1) 47 08 92 38.

Département 99
Ech. SMS + 7 jx contre MD + 1 ou 2 jx. ContacterDistefano Fabrice, rue noire fontaine n° 9, 4624 Romse-Fleron, Belgique (exlusivement la Belgique).

Vente

Département 6
Vds. MD Fra + 2 manettes + 4 jx + adaptateur : 1600 Frs, valeur : 2800 Frs. Téléphoner au : (16) 93 92 33 93, ou au 92 04 25 39.

Département 7
Vds. Jx MD (Sonic, Fantasia, G Axe...) : 250 Frs pce. Contacter Sébastien, au (16) 75 93 58 59.

Département 24
Vds. MD + 2 manettes + 11 jx : 2500 Frs, ou contre A500+ et jx. Contacter Raach Guillaume, rue pierre Loti, La Raspiere, 24100 Bergerac.

Département 25
Vds. jx SMS (S Monaco GP, Chasehq...). Contacter Charles, au (16) 81 39 01 27.

Département 29
Vds. 2 manettes control pad pro2 : 100 Frs la manette. Cherche jx GG à bas prix et en bon état. Contacter Jérome, au (16) 98 87 34 22.

Vds. MD + 5 jx (JP 2, R Thunder 2...) + joypad : 2000 Frs. Téléphoner, au (16) 98 92 20 91.

Département 31
Vds. MS + 2 manettes + 15 jx (Mickey, Wonderboy 3...) : 2890 Frs, valeur : 4980 Frs. Contacter Xavier, au (16) 61 49 29 75.

Département 33
Vds. MD + 15 jx (SMGP, Sonic, Shinobi...) : 1 jx : 200 Frs, MD : 500 Frs, ou MD + 15 jx : 3000 Frs à débattre. Contacter Gilles, au (16) 57 25 01 50.

Vds. MD + pad + 3 jx (Sonic...) sous garantie : 1200 Frs. Contacter Richard, au (16) 57 46 45 33.

Département 44
Vds. Nbrx jx Jap et Fra pour MD. Vds Prototype MD 2 + 27 jx et 2 manettes : 7500 Frs, valeur : 13560 Frs. Téléphoner au (16) 40 50 88 00.

Vds. S Monaco GP et Shinobi dur MD : 250 Frs pce ou les 2 : 450 Frs. Contacter Matthieu, au (16) 40 26 77 11.

Département 52
Vds. MD Fra + 2 jx (Sonic et G&G) : 1100 Frs. Contacter Cedric, au (16) 20 98 52 51.

Département 57
Vds. MS + pistolet + 17 jx : 1000 Frs. Ech. SFC Jap + S Fighter 2, contre Mega CD. Contacter Gasser Pierre, 12 rue du Cht d'eau, 57400 Sarrebourg, ou au (16) 87 23 70 17.

Département 59
Vds. MS + 2 manettes + Tennis Ace, Casino Games : 600 Frs. Contacter Raphael, après 18h, au (16) 27 28 75 61.

Vds. pour MD : Phantasy Star 2 : 250 Frs, Decapattack : 200 Frs, Shinobi : 150 Frs. Contacter Vincent, au (16) 20 90 65 45.

Département 60
Vds. jx SMS : Time Soldiers, Rastan... : 275 Frs, Populous : 345 Frs. COntacter Benoit, au (16) 44 08 31 90.

Département 62
Vds. MD + Sonic, Altered Beat, P Fighter et et M Mouse + 2 manettes : 1900 Frs. Contacter Maxime, au (16) 21 85 12 76.

Vds. jx MD Jap : Quackshot : 300 Frs, Gynoug : 250 Frs, Alien Storm : 250 Frs, Shadow Dancer : 250 Frs. Contacter Galvaire Chris, 1 rue J Rostand, 62160 Bully les Mines, ou au (16) 21 29 18 67.

Département 67
Vds.jx MD : Gynougn Zeland Story : 220 Frs, Feary Tale : 250 frs, Phantasy Star 2 : 300 Frs. Contacter Marc, au (16) 88 25 58 38.

Département 69
Vds. MD + 3 jx : 2000 Frs. Contacter Mickael, au (16) 74 26 37 10.

Département 74
Vds. MS + 7 jx + pistolet : 600 Frs. Téléphoner au (16) 50 87 28 08.

Département 75
Vds. MD + 3 jx : 900 Frs ou contre GG + 1 jeu. Contacter J Luc, après 18h30, au (1) 45 75 09 96.

Vds. GG + 6 jx (Joe Montana Football, Halley Wars, S Monaco GP...), prix à débattre. Contacter Paul, au (1) 43 47 33 27.

Vds. MD + 15 jx (S of Rage, Quackshot, Mickey, Sonic, Lakers vs Celtics...), prix à débattre. Contacter Mohamed, au (1) 43 79 40 32.

Vds. 7 jx à 250 Frs pce (S of Rage, S Monaco GP, Darius, D Tracy, Sonic...) ou le lot de 7 jx : 1600 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 43 21 20 44.

Département 77
Vds. jx MD : Batman, Spiderman, Mickey, Castel of Rage, F22, Quackshot : 300 Frs pce. Contacter Christophe, le week end, au (16) 64 27 51 77.

Vds. MD + 1 manette + Strider et Road Rasher (sous garantie 9 mois) : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 60 03 22 79.

Vds. MS en TBE + jx (Asterix, Mickey, S Kick Off...) : 1000 Frs. Contacter Jérome, au (16) 64 01 74 10.

Département 80
Vds. MS + 9 jx (Sonic, Shinobi, Mickey...), valeur : 3500 Frs, vendu : 2000 Frs. Contacter Jojo, entre 18 et 20h, au (16) 22 85 44 08.

Département 82
Vds. MD Jap + 1 jeu et un manette. Téléphoner à partir de 20h, au (16) 63 65 74 10.

Département 83
Vds. MS + 2 pads + light phaser : 300 Frs et 13 jx de 100 à 150 Frs, ou 1000 Frs le tout. Contacter ohan, au (16) 94 65 63 82.

Département 89
Vds. SMS + jx (A Kidd, Spiderman) + 1 manette : 500 Frs. Contacter Rolley, Ecole Elementaire, 89200 Sauvigny le bois.

Département 91
Vds. MD Fra ou échange contre A500 + 9 jx (Phantasy Star 3, S of Rage, J MAdden 92, S Monaco GP...) + 1 pad : 2000 Frs à débattre. Contacter Richard, au (16) 64 59 83 48.

Vds. MD + 3 jx : 1000 Frs, ou contre MD Jap ss jx. Shadow, Hellfire, Strider : 200 Frs, SMGP : 250 Frs, PS3 vf : 350 Frs. Contacter Jerome, au (1) 69 20 24 14.

Vds. MD Jap + 1 pad + 6 jx (S Monaco GP, J Madden 92, R of Shinobi...) : 1100 Frs. Contacter Ecric, après 17h, au (1) 64 97 75 07.

Département 94
Vds. jx MD / Moonwalker, Dynamite Duke, Tasujin, New Zeland Story, S in the Darkness. Contacter Robin, au (1) 43 39 91 43.

Vds. MD + 10 jx garantie 1 an + 2 manettes + adaptateur Jap : 3500 Frs, valeur : 4800 Frs. Contacter Victor, au (1) 48 89 91 27.

Département 95
Vds. MD + 12 jx (Kid, S of Rage, Toki...) + 2 manettes+ adaptateur : 3000 Frs. Contacter Antony Dubois, avant 20h, au (16) 39 91 86 76.

Vds. MD Jap + 2 manettes + Curse : 850 Frs à débattre. Cherche Fans de Max & Cie ou N Larson pour échange de K7 audio ou vidéo, ou CD. Contacter Christian, au (16) 39 93 81 03.

Département 99
Vds. Mickey (Jap) ou contre Arcade Power, ou 250 Frs. Contacter Arslan, en Suisse, au (037 522855.

Joystick et **Consoles News** sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris. Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (Tu le crois toi?)
Rédacteur en chef adjoint
Section Micro
Claude Lucas (Ça me paraît honnête)
Co-Rédacteur en chef adjoint
Pour l'étranger
Derek Dela Fuente (Yes)
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique Mac
Henri Legoy (Allo Calvi?)
Coordination technique
Danbiss (Il *fume*)

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax (Il ne fume plus)
NEWS
Michel Desangles (L'abus est dangereux)
PREVIEWS
Derek De La Fuente
MEGA DOSSIER
Frédéric Bailly (B17)
JEUX CRACK
Génial Danboss (tout seul)

Consoles News

AHL & 1ère classe DESTROY

Correspondants permanents à l'etranger
SENDAÏ Publications (USA)
SOFT BANK (Japon)
Henri Legoy (Corse)
Mise en page
Pixel Press Studio (il manque une fonte)
LINOS (l'irremplaçable)

Secrétariat
Antonio Da Silva (Allo, il n'est pas là)
Chefs de Publicité
Marc Andersen (Où sont les softs???)
Isabelle Weill (J'comprends pas)
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva (Pédro)

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Journaliste Télématique
Mic Dax (Grand journaliste télématique)
Sysanim
Who's next?

Photogravure
RPM (Envoyez le coursier)
PPO (Le roi des claquettes)
INTEGRAAL (C'est quoi -8133)
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.

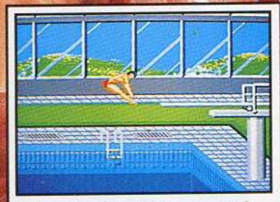
DIFFUSION CONTROLE
OJD

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

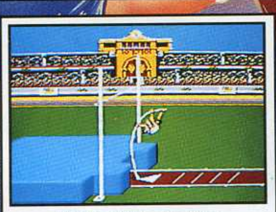
Illustration de couverture
LAURA BOW THE DAGGER OF AMON RA

LE PLUS GRAND CHALLENGE SPORTIF


110 METRES HAIES - MD


SAUT A LA PERCHE - MS/GG


LANCER DE MARTEAU - MD

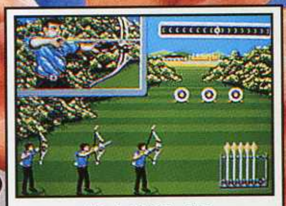

PLONGEON - MS/GG

Barcelona '92

© 1988 COOB 92, S.A TM


200 METRES NAGE LIBRE - MD


100 METRES - MS/GG


TIR A L'ARC - MD

PHOTOS D'ECRAN PAR:
MS - MASTER SYSTEM
GG - GAME GEAR
MD - MEGA DRIVE

Les photos d'écran sont destinées à illustrer le jeu et non pas les graphismes, qui peuvent varier considérablement en qualitée et en apparence selon le format et dépendent des spécifications de la console.





SEGA



Master System™ GAME GEAR